

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2002-177546  
(P2002-177546A)

(43) 公開日 平成14年6月25日 (2002.6.25)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テマコード (参考)
A 6 3 F 7/02	3 2 0	A 6 3 F 7/02	3 2 0 2 C 0 0 1
	3 0 2		3 0 2 A 2 C 0 8 8
5/04	5 1 3	5/04	5 1 3 C
	5 1 6		5 1 6 F
13/00		13/00	N

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 18 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2000-377491 (P2000-377491)

(22) 出願日 平成12年12月12日 (2000. 12. 12)

(71) 出願人 598098526  
アルゼ株式会社  
東京都江東区有明3丁目1番地25  
(71) 出願人 592062703  
株式会社エス・エヌ・ケイ  
大阪府吹田市江の木町1番6号  
(72) 発明者 松尾 幸治  
大阪府吹田市江の木町1番6号 株式会社  
エス・エヌ・ケイ内  
(74) 代理人 100106002  
弁理士 正林 真之

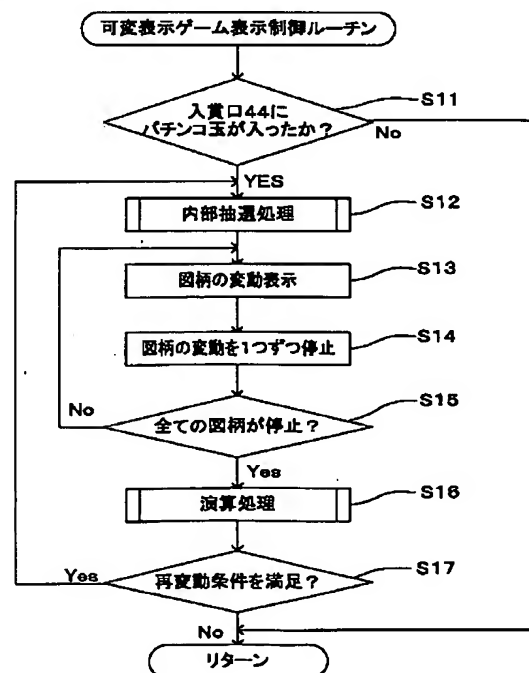
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機、遊技機の画面画像表示方法、記憶媒体、サーバー機器及び娯楽提供方法

(57) 【要約】

【課題】 一旦図柄が停止されて図柄の再変動が開始される条件を遊技者が一見して把握することが困難なようにすることによって、図柄再変動の意外性を遊技者に与えることができる遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機の表示画面に表示される複数の識別情報同士のみの演算により得られる演算結果によって、複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始される遊技機。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技機に設けられ、当該遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機であって、

前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものであり、

前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの一の数値情報が、当該一の数値情報以外の他の数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】 各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものが表示される遊技機において、

前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうち、いずれか又はすべての数値情報のみを構成要素として演算された一の演算結果と、いずれか又はすべての数値情報のみを構成要素として演算された他の演算結果と、が合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されることを特徴とする遊技機。

【請求項3】 遊技機に設けられ、当該遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機であって、

前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものであり、

前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報をグループ分けし、一方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、他方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、が合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されることを特徴とする遊技機。

【請求項4】 遊技機に設けられ、当該遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機であって、

前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含

むものであり、

前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの一の数値情報が、当該一の数値情報を含むことがある他の数値情報を瞬時に予測がつきにくい演算式に代入して得られた演算結果と合致するときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されることを特徴とする遊技機。

【請求項5】 前記再変動によって変動表示された後に確定される前記複数の識別情報画像の相互の組み合わせ状態がリーチ状態又は大当たり状態となることを特徴とする請求項1から4いずれか記載の遊技機。

【請求項6】 遊技機に設けられ、当該遊技機の状況に応じて適宜、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、当該表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を有する遊技機の画面画像表示方法であって、

各々が変動表示され所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含む画像が前記画面画像として前記表示部に表示されるステップと、前記複数の識別情報画像の変動表示が停止されるステップと、

前記複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの一の数値情報が、当該一の数値情報以外の他の数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されるステップと、

前記再変動により変動表示される複数の識別情報画像の変動表示が停止されて、複数の識別情報画像の相互の組み合わせ状態が確定するステップと、からなることを特徴とする遊技機の画面画像表示方法。

【請求項7】 遊技機に設けられ、当該遊技機の状況に応じて適宜、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、当該表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を有する遊技機の画面画像表示方法であって、

各々が変動表示され所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含む画像が前記画面画像として前記表示部に表示されるステップと、前記複数の識別情報画像の変動表示が停止されるステップと、

前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報をグループ分けし、一方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、他方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、が合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されるステップと、

前記再変動により変動表示される複数の識別情報画像の変動表示が停止されて、複数の識別情報画像の相互の組み合わせ状態が確定するステップと、

からなることを特徴とする遊技機の画面画像表示方法。

【請求項8】 遊技機に設けられ、当該遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機に対して使用されるコンピュータ読み取り可能な記憶媒体であって、前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものであり、

前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの1つの数値情報が、当該1つの数値情報以外の他の数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動を開始するプログラムを格納しているコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項9】 遊技機に設けられ、当該遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機に対して使用されるコンピュータ読み取り可能な記憶媒体であって、前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものであり、

変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報をグループ分けし、一方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、他方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果とが合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動を開始するプログラムを格納しているコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項10】 各端末機と通信可能であり、当該各端末機の表示部上に遊技状況に応じた動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像を適宜表示させるサーバー機器であって、

前記各端末機の表示部上に、前記画面画像として、各々が変動表示され所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものを表示させる一方、

前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの1つの数値情報が、当該1つの数値情報以外の他の

数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動を開始するサーバー機器。

【請求項11】 各端末機と通信可能であり、当該各端末機の表示部上に遊技状況に応じた動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像を適宜表示させるサーバー機器であって、

前記各端末機の表示部上に、前記画面画像として、各々が変動表示され所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものを表示させる一方、

前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報をグループ分けし、一方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、他方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果とが合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動を開始するサーバー機器。

【請求項12】 複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの1つの数値情報が、当該1つの数値情報以外の他の数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときに、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動を開始される遊技機について、当該複数の数値情報を代入することにより当該演算結果が得られる関数を探し当てる娯楽提供方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、識別情報画像が停止され相互の組み合わせ状態が確定した後に、識別情報画像の再変動を開始させる遊技機、記憶媒体及びサーバー機器並びに娯楽提供方法に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来の遊技機では、複数の識別情報が停止され相互の組み合わせ状態においては複数の組み合わせが表示された後に、再度識別情報の変動が開始され、遊技者に有利な状態となるリーチ状態が表示される再リーチなる遊技状況を与える遊技機が存在する。

【0003】例えば、予め再変動図柄を定めおき、当該再変動図柄が表示された場合に、所定の確率で図柄の再変動が開始されるといった遊技機や（特開平11-244479）、図柄の組み合わせが「678」、「123」とストレートに並んでいる場合に再変動が開始されるといった実機が存在する。

【0004】また、リーチ状態において、最後の1つの図柄（例えば、中図柄）が停止して確定された図柄の組み合わせ状態がはずれ状態となり、中図柄を再変動させ

る際に、この停止したはずれ中図柄を予告図柄から消去していつ、これを順次繰返すことにより、大当たり図柄のみを残して表示させるといった遊技機も存在する（特開2000-84182）。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】このように、一旦図柄の組み合わせ状態を確定した後に、図柄の再変動を行う条件は、他の図柄が揃ってリーチ状態となっているときや、図柄の組み合わせが、ストレートに並んだとき、ゴロ合わせのとき、特定の図柄が表示されたとき、というようにある程度遊技者の予測のつく組み合わせ状態に限定されているものであった。

【0006】このため、遊技者にとってみれば、最後の図柄を停止させなくても、図柄がストレートに並びそうか、ゴロ合わせになりそうか、特定の図柄が表示されているか、という判断が可能で、再変動が起きるか否かの判別も容易であった。

【0007】本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、一旦図柄が停止されて図柄の再変動が開始される条件を遊技者が見て把握することが困難なようにすることによって、図柄再変動の意外性を遊技者に与えることができる遊技機を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】以上のような目的を達成するために、本発明においては、遊技機の表示画面に表示される複数の識別情報同士のみの演算により得られる演算結果によって、複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始される遊技機を提供する。

【0009】より具体的には、本発明は以下のものを提供する。

【0010】（1） 遊技機に設けられ、当該遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機であって、前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものであり、前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの1の数値情報が、当該1の数値情報以外の他の数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されることを特徴とする遊技機。

【0011】（2） 各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものが表示される遊技機において、前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報

画像の各々より特定される複数の数値情報のうち、いずれか又はすべての数値情報のみを構成要素として演算された1の演算結果と、いずれか又はすべての数値情報のみを構成要素として演算された他の演算結果と、が合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されることを特徴とする遊技機。

【0012】本発明は、複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のみを演算処理の要素として、この要素の間に演算子を設けて得られた結果が、ある識別情報画像より特定される数値情報と合致したときは、識別情報画像の再変動が開始されるという遊技機である。ここで、演算処理の要素として用いられる数値情報は、表示された識別情報画像により特定される数値情報のことをいう。このように、数値情報同士のみの演算結果によって識別情報画像の再変動を行うことで、様々な再変動パターンを構成することができ、遊技者にとって一見して把握が困難な識別情報画像の再変動の機会を提供することができる。

【0013】（3） 遊技機に設けられ、当該遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機であって、前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものであり、前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報をグループ分けし、一方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、他方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、が合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されることを特徴とする遊技機。

【0014】本発明は、複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報をグループ分けして、一方のグループと他方のグループの演算結果が合致したときは、識別情報画像の再変動が開始されるという遊技機である。グループ分けは、例えば、左識別情報画像・中識別情報画像・右識別情報画像の3つの識別情報が表示される遊技機において、中識別情報画像を一方のグループとして、左識別情報画像及び右識別情報画像を他方のグループとして構成したり、左識別情報画像及び中識別情報画像を一方のグループとして、中識別情報画像及び右識別情報画像を他方のグループとして構成することができる。また、双方のグループにおいて、同一の演算子を用いて演算することに限ることなく、異なる演算子を用いて演算することもできる。

【0015】（4） 遊技機に設けられ、当該遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくは

これらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機であって、前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものであり、前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの一の数値情報が、当該一の数値情報を含むことがある他の数値情報を瞬時に予測がつきにくい演算式に代入して得られた演算結果と合致するときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されることを特徴とする遊技機。

【0016】本発明は、一の数値情報が、その一の数値情報を含むことがある他の数値情報を瞬時に予測がつきにくい演算式に代入して得られた演算結果と合致したときは、識別情報画像の再変動が開始されるという遊技機である。即ち、複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報を駆使することによって演算された結果、ある識別情報画像より特定される数値情報に合致することとなったときには、識別情報画像の再変動が開始される。このように、遊技者にとって瞬時に予測がつきにくい演算式を採用することによって識別情報画像の再変動を行うことで、従来にはない意外性のある再変動条件を提供することができる。

【0017】(5) 前記再変動によって変動表示された後に確定される前記複数の識別情報画像の相互の組み合わせ状態がリーチ状態又は大当たり状態となることを特徴とする上記(1)から(4)いずれか記載の遊技機。

【0018】本発明は、上記(1)から(4)の遊技機において識別情報画像の再変動が開始され、再変動中の識別情報画像が停止することによって確定される複数の識別情報画像の相互の組み合わせ状態がリーチ状態又は大当たり状態となる遊技機である。本発明では、再変動条件に合致した場合の複数の識別情報画像の相互の組み合わせ状態は、従来の遊技機でいういわゆる「はずれ状態」となることが多く、「はずれ状態」から再変動を開始して遊技者に有利な状態を与えるため、更に、意外性のある識別情報画像の再変動の面白みをより一層増すためにも、再変動後に確定される複数の識別情報画像の相互の組み合わせ状態がリーチ状態又は大当たり状態となる遊技機を提供する。

【0019】(6) 遊技機に設けられ、当該遊技機の状態に応じて適宜、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、当該表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を有する遊技機の画面画像表示方法であって、各々が変動表示され所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含む画像が前記画面画像として前記表示部に表示されるステップと、前記複数の識別

情報画像の変動表示が停止されるステップと、前記複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの一の数値情報が、当該一の数値情報以外の他の数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されるステップと、前記再変動により変動表示される複数の識別情報画像の変動表示が停止されて、複数の識別情報画像の相互の組み合わせ状態が確定するステップと、からなることを特徴とする遊技機の画面画像表示方法。

【0020】(7) 遊技機に設けられ、当該遊技機の状態に応じて適宜、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、当該表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を有する遊技機の画面画像表示方法であって、各々が変動表示され所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含む画像が前記画面画像として前記表示部に表示されるステップと、前記複数の識別情報画像の変動表示が停止されるステップと、前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報をグループ分けし、一方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、他方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、が合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されるステップと、前記再変動により変動表示される複数の識別情報画像の変動表示が停止されて、複数の識別情報画像の相互の組み合わせ状態が確定するステップと、からなることを特徴とする遊技機の画面画像表示方法。

【0021】(8) 遊技機に設けられ、当該遊技機の状態に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機に対して使用されるコンピュータ読み取り可能な記憶媒体であって、前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものであり、前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの一の数値情報が、当該一の数値情報以外の他の数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動を開始するプログラムを格納しているコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【0022】(9) 遊技機に設けられ、当該遊技機の状態に応じて適宜、動画、動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示され

る表示部と、前記表示部への電子データの伝送を行う制御部と、を備える遊技機に対して使用されるコンピュータ読み取り可能な記憶媒体であって、前記画面画像は、各々が個別に変動し所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものであり、変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報をグループ分けし、一方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、他方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果とが合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動を開始するプログラムを格納しているコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【0023】(10) 各端末機と通信可能であり、当該各端末機の表示部に遊技状況に応じた動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像を適宜表示させるサーバー機器であって、前記各端末機の表示部に、前記画面画像として、各々が変動表示され所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものを表示させる一方、前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの一の数値情報が、当該一の数値情報以外の他の数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動を開始するサーバー機器。

【0024】(11) 各端末機と通信可能であり、当該各端末機の表示部に遊技状況に応じた動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像からなる画面画像を適宜表示させるサーバー機器であって、前記各端末機の表示部に、前記画面画像として、各々が変動表示され所定のタイミングで個別に停止されることとなる複数の識別情報画像を含むものを表示させる一方、前記複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報をグループ分けし、一方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と、他方のグループの数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果とが合致したときは、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動を開始するサーバー機器。

【0025】(12) 複数の識別情報画像の変動が停止された際に当該複数の識別情報画像の各々より特定される複数の数値情報のうちの一の数値情報が、当該一の数値情報以外の他の数値情報の各々の間に演算子を設けたことにより得られる演算結果と合致したときに、前記複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始される遊技機について、当該複数の数

値情報を代入することにより当該演算結果が得られる関数を探し当てる娛樂提供方法。

【0026】[用語の定義]「識別情報」とは、文字、記号(但し、後述する演算子を除くものとする。)、数値、絵柄又は模様(図柄)等の視覚によって識別可能な情報をいう。そして、「識別情報より特定される数値情報」とは、識別情報が数値である場合には、その数値が数値情報として特定されればよい。なお、識別情報が文字、記号、絵柄又は模様(図柄)等である場合には、その文字、記号、絵柄又は模様(図柄)に対応する数値情報を予め決めておくなどして、ある識別情報から数値情報を特定できればよい。例えば、図柄「7」に相当する数値情報「7」、図柄「バナナ3本の絵」に対して数値情報「3」、図柄「サイコロの目が4」に対して数値情報「4」などがある。

【0027】「演算子」とは、加算記号「+」、減算記号「-」、乗算記号「×」、除算記号「÷」等のほか、例えば、階乗記号「!」などの算術記号も含まれる。また、減算記号を用いて演算を施した結果が負の数になった場合には、絶対値記号「|」を付けることもできる。なお、「合致したとき」とは演算結果がぴったり一致することをいい、数学的に等号「=」が成立する状態をいう。

【0028】「一の数値情報以外の他の数値情報」は、一の数値情報を排して他の数値情報を構成する場合のみならず、他の数値情報に当該一の数値情報が含まれる場合もある。

【0029】「変動表示」とは、識別情報が順次変化する場合、例えば1つの識別情報である図柄「7」から他の識別情報である図柄「8」へ変更する場合や、図柄「9」から他の図柄「☆」へ変更して表示する場合のほか、識別情報を表示し得る表示領域において1つの識別情報が表示されたままその識別情報が移動して表示するような場合、例えば、1つの図柄「7」が表示領域内において表示されつつ移動する場合を含む概念である。更に、識別情報の表示態様が変化する場合、例えば1つの図柄「7」が変形して横長に表示されたり縦長に表示されたりする等の場合も含む。

【0030】「リーチ状態」とは、変動中の複数の識別情報画像のうちで、最後に変動を停止する識別情報画像以外の識別情報画像が同一の識別情報画像で構成されている状態をいう。そして、すべての識別情報画像が同一の識別情報画像で構成されたときは「大当たり状態」となる。

【0031】所定のタイミングで「停止される」とは、変動表示されていた複数の識別情報画像が所定の組み合わせとなって変動が停止される場合のほか、所定の組み合わせで変動が停止されて複数の識別情報画像が確定される場合をも含む概念である。更に、変動表示されていた複数の識別情報画像が所定の組み合わせとなって変動



が一旦停止し、再び変動表示が開始される場合の如く、変動が一旦停止する場合も含む概念である。

【0032】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施の形態について図面にもとづいて説明する。

【0033】本発明による遊技機の概観を示す正面図を図1に示す。尚、以下において説明する実施例においては、本発明に係る遊技機に好適な実施例として本発明をパチンコ遊技装置に適用した場合を示すが、本発明はスロットマシンにも適用できる。

【0034】パチンコ遊技装置10には、本体枠12と、本体枠12に組み込まれた遊技盤14と、遊技盤14の前面に設けられた本体枠12の窓枠16と、この窓枠16に開閉自在に設けられたガラス窓18と、窓枠16の下側で本体枠12の前面に設けられた上皿20及び下皿22と、下皿22の右側に設けられた発射ハンドル26と、が配置されている。

【0035】また、遊技盤14の前面には複数の障害釘（図示せず）が打ちこまれている。尚、釘を打ち込むような構成とせず、遊技盤14を樹脂素材で成形し、この樹脂素材の遊技盤14に金属製の棒状を遊技盤14の前面に向くように植設する構成としてもよく、上述した如き構成したパチンコ遊技装置10（パチコン機）にも本発明を適用することができる。尚、本明細書においては、パチンコ遊技装置10というのは、パチコン機をも含む概念である。

【0036】更に、発射ハンドル26は本体枠12に対して回動自在に設けられており、遊技者は発射ハンドル26を操作することによりパチンコ遊技を進めることができるのである。発射ハンドル26の裏側には、発射モータ28が設けられている。発射ハンドル26が遊技者によって時計回り方向へ回動操作されたときには、発射モータ28に電力が供給され、上皿20に貯留されたパチンコ玉が遊技盤14に順次打ち出される。

【0037】打ち出されたパチンコ玉は、遊技盤14上に設けられたレール30に案内されて遊技盤14の上部に移動し、その後、上述した複数の障害釘との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤14の下部に向かって落下する。

【0038】また、遊技盤14の前面には、後述する表示装置32、保留ランプ34、装飾ランプ36及びパチンコ玉の入賞口38が設けられている。入賞口38の近傍には、シャッタ40が遊技盤14の前面に開閉自在に設けられている。シャッタ40は、大当たり状態になったときには開放状態となる。更に、後述する如く、可変表示ゲームが開始されて表示装置32に表示される3つの識別情報である図柄を変動状態に移行する契機となる球検知センサ42を有する入賞口44が設けられている。上述した入賞口38又は44にパチンコ玉が入賞したときには、予め設定された数のパチンコ玉が下皿44

に払い出されるようになされている。

【0039】尚、上述した表示装置32において画像を表示する部分は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであってもよい。また、上述した例においては、表示装置32は、遊技機であるパチンコ遊技装置10の遊技盤14の前面に設けられている場合を示したが、遊技者が見得るような位置であれば遊技機の何処の位置に表示装置32を設けることとしてもよい。更に、近年パチスロ遊技装置においても、図柄を表示する図柄表示手段の他に液晶画面を備えたものも存在し、このようなパチスロ遊技装置は、その液晶画面内でパチンコ遊技装置と同様の遊技演出画面を表示せしめて趣向性を向上させようとするものであり、本発明をこのような液晶画面を有するパチスロ遊技装置においても適用することとしてもよい。

【0040】本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路を示すブロック図を図2に示す。

【0041】上述した発射ハンドル26は、制御回路60のインターフェイス回路群62に接続され、インターフェイス回路群62は、入出力バス64に接続されている。発射ハンドル26の回動角度を示す角度信号は、インターフェイス回路群62により所定の信号に変換された後、入出力バス64に供給される。入出力バス64は、中央処理回路（以下、CPUと称する）66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。また、上述したインターフェイス回路群62には、球検知センサ42も接続されており、パチンコ玉が入賞口44を通過したときには、球検知センサ42は、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0042】上述した入出力バス64には、ROM（リード・オンリー・メモリ）68及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）70も接続されている。ROM68は、パチンコ遊技装置の遊技全体の流れを制御する制御プログラムのほか、液晶ディスプレイパネルからなる表示装置32において表示される遊技に登場するキャラクタ画像データ、表示装置32の背景を構成する背景画像データ、動画映像画像データ及び図柄に関する画像データ（以下図柄画像データと称する）、遊技に用いる音データ、制御プログラムを実行するための初期データや、装飾ランプ36の点滅動作パターンを制御するプログラムを記憶する。上述した図柄画像データは、表示装置32に変動する図柄を表示するときや、停止した図柄を表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述したキャラクタ画像データ、背景画像データ及び動画映像画像データは、動画像、静画像若しくはこれらの組み合わせた画像を画面画像として遊技を演出するために表示装置32に表示するものである。更に、上述したキャラクタ画像データは、キャラクタの動作を表示すべく動作の各々

に対応した画像データを含むものである。更に、音データも遊技を演出するためのものであり、後述するスピーカ46から効果音等の音声を発するために用いるものである。また、RAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。例えば、新たな入力データやCPU66による演算結果や遊技の履歴を示す累積リーチデータ、累積変動数及び累積大当たり回数を記憶する。制御部であるCPU66は、所定のプログラムを呼び出して実行することにより演算処理を行い、この演算処理の結果に基づいてキャラクタ画像データ、背景画像データ、動画映像画像データ及び図柄画像データ並びに音データを電子データとして伝送その他の制御を行うのである。また、CPU66は、これらのデータを読み出して、複数の識別情報である図柄の相互の組み合わせ状態が所定のタイミングで表示装置32において停止されるように制御するのである。

【0043】更に、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、表示装置32、スピーカ46、発射モータ28、ソレノイド48、保留ランプ34及び装飾ランプ36が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0044】また、表示部である表示装置32は、変動図柄表示部と演出画面表示部とからなり、CPU66の制御によりこれらの2つの表示部に表示される画面の双方を合成して表示する。尚、表示装置32は、このような構成に限られず3つ以上の表示部を有する構成としてもよく、これらの表示部を合成することにより図柄の画像や演出画像を表示装置32に表示することとしてもよいのである。

【0045】このように複数の表示部に表示される画面を表示装置32に表示することとしたことにより、1つの表示部に表示される図柄の変動シーンと演出画面表示される演出画面とを合成することにより、多彩な表示形態を可能にするのである。

【0046】更に、ソレノイド48は、上述した如きシャッタ40を開閉駆動するためのものである。また、保留ランプ34は、表示装置32に表示する図柄の組み合わせが有効となった回数を示すものである。更に、装飾ランプ36は、遊技が大当たりとなったときやリーチとなったときに遊技者にその旨を示すべく点滅又は点灯する。

【0047】上述したCPU66から制御部が構成され、表示装置32から表示部が構成され、パチンコ遊技装置10から遊技機が構成される。

【0048】以下においては、パチンコ遊技装置10は起動しており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものと

する。

【0049】上述した制御回路60において実行される通常画面を制御するサブルーチンを図3に示す。尚、このサブルーチンは、予め実行されているパチンコ遊技装置10の遊技全体の流れを制御する制御プログラムから呼び出されて実行されるものである。

【0050】最初に、パチンコ遊技装置10の入賞口44にパチンコ玉が入ったか否かを判断する(ステップS11)。入賞口44にパチンコ玉が入らなかったと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。一方、ステップS11において入賞口44にパチンコ玉が入ったと判別した場合には、表示装置32の画面を固定画面から通常画面へと切り替え、表示装置32において進行する遊技を開始する。ここで、表示装置32において進行する遊技とは可変表示ゲームと称されるものであり、可変表示ゲームは、複数の図柄の変動と停止とを1サイクルとして、複数の図柄を変動表示させた後、複数の図柄を停止させて表示し、複数の図柄が全て停止した際における図柄の組み合わせが所定の組み合わせとなったときに、パチンコ遊技を遊技者に有利な状態に移行するためのゲームである。例えば、図柄は「1」、「2」、…、「12」からなる12個の数字からなり、これらの図柄が複数列(例えば、3列)縦方向にスクロールするようにして図柄を表示装置32に変動表示し、この後、1列ずつ図柄の変動を停止させる。3列の図柄が全て停止したときにおける図柄の組み合わせが所定の組み合わせ、例えば、「7」-「7」-「7」となったときに、大当たりや当選したとしてパチンコ遊技が遊技者に有利になるような状態に移行するのである。大当たりとなり遊技者に有利になるような状態に移行したときには、上述したソレノイド48に電流を供給して遊技盤14の前面に設けられている入賞口38のシャッタ40を開放しパチンコ玉を入賞口38に入り易くするのである。また、この可変表示ゲームが実行されている際には、背景画像やキャラクタ画像等による演出画面も表示装置32に表示される。尚、上述した固定画面とは、表示装置32において実行される可変表示ゲームは実行されておらずパチンコ遊技のみが進行している際に表示装置32に表示される画面をいう。また、通常画面とは、表示装置32において可変表示ゲームが開始され表示装置32に表示される図柄が変動表示されてから、可変表示ゲームがリーチとなったり大当たりとなったときに至るまでの間に表示装置32に表示される演出画面をいう。この可変表示ゲームが開始されると、まず、CPU66の演算処理による内部抽選処理を実行する(ステップS12)。この内部抽選処理は、変動表示していた図柄を全て停止させたときに表示する図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU66は、後述する如く、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が停止するように変動表示と表示停止との処理を行うの



である。

【0051】次に、表示装置32に複数、例えば9個の図柄を変動表示する(ステップS13)。上述した如き可変表示ゲームの場合には、1つの列について3個の図柄を表示し、列を3列表示した場合には、表示装置32には図柄が9個表示されることとなるのである。尚、後述する表示領域は、この列に対応する概念であり、また、従来のスロットマシンにおけるリールに対応する概念でもある。表示装置32に表示される図柄は、上述した如く、例えば「7」等の数字を示すものであったり、「☆」等の記号を示すものである。また、図柄の変動表示は、例えば、数字の「7」を表示した後、「8」を表示するが如く、表示装置32に表示する数字や記号を示す図柄画像データを表示すべき表示態様に応じてROM68から順次読み出し、読み出した画像データを表示装置32に表示することにより行われる。この図柄の変動表示は、後述する表示領域内で図柄を変動させて表示するもので、例えば、図柄が縦方向にスクロールするように表示することとしても、横方向や斜め方向にスクロールするように表示することとしてもよい。縦方向にスクロールするように表示する場合には、図柄は表示領域の内側において上から下に向かって移動するように表示したり、下から上に向かって移動するように表示したり、又は上下に揺動するように表示するのである。また、図柄を変動表示する際に、表示態様が変化するように表示することとしてもよい。例えば、表示された当初は、小さく図柄を表示し、移動するに従って図柄が大きくなるように表示されるようにしても、また、移動するに従って図柄が変形していくように表示することとしてもよい。上述したステップS12が実行される毎に、上述した如き図柄の変動表示の処理を行うのである。

【0052】次に、所定のタイミングで図柄の変動を1つずつ停止させる(ステップS14)。このようにして、変動中の最後の図柄の変動が停止されて、全ての図柄が停止したかどうかを判別されることとなる(ステップS15)。全ての図柄が停止していないと判別したときには、上述したステップS13に処理を戻して処理を続行し、上述した如く、図柄の変動を1つずつ停止させていく。そして、ステップS15において3つの図柄の変動が全て停止したと判別した場合には、この3つの図柄の各々より特定される数値情報に演算処理を施して、再変動条件を満足するか否かを判別する(ステップS17)。

【0053】ここで、再変動条件を満足しないと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。一方、再変動条件を満足すると判別した場合には、ステップS12に戻り、内部抽選処理を行った後(ステップS12)、上述したのと同様の処理を続行する。なお、図柄の再変動後に再び全ての図柄が停止した場合には(ステップS15)、ステップS16及びステップS18の処

理を行うことなく、図柄の組み合わせ状態を確定し、本サブルーチンを終了することとしてもよい。

【0054】尚、本サブルーチンを終えた後、上述した如く、この表示装置32において実行された可変表示ゲームの結果に応じて、パチンコ遊技装置におけるパチンコ遊技を進行させるのである。例えば、上述した如く、可変表示ゲームの結果が大当たりとなったときには、上述した如く、入賞口38のシャッタ40を所定時間だけ開放しパチンコ玉を入賞口38に入り易くし、これを所定回数繰り返す。一方、可変表示ゲームの結果がはずれとなったときには、入賞口38のシャッタ40を開放することなく、パチンコ遊技を進行させるプログラムが実行されるのである。

【0055】以下に、図3に示す演算処理(ステップS16)及び再変動条件の判別(ステップS17)について説明する。なお、以下では、左図柄より特定される数値情報を「左数値」、中図柄より特定される数値情報を「中数値」、右図柄より特定される数値情報を「右数値」という。

【0056】遊技機の表示画面32には複数の図柄が変動表示されており、それぞれの図柄が所定のタイミングで停止される。図柄の停止順序は限定されるものではないが、左図柄→右図柄→中図柄の順に停止表示されるものとする。ここで、左図柄「6」・中図柄「4」・右図柄「2」で停止表示され(図4(a))、演算処理が開始される。

【0057】各図柄より、左数値「6」、中数値「4」、右数値「2」と、それぞれの数値情報が特定され、この数値情報に基づいて演算が開始される。例えば、一の数値情報として「右数値」を選択し、他の数値情報として「左数値」及び「中数値」を選択して、「右数値=左数値-中数値」の成立を再変動条件とするようにプログラムされている遊技機においては、右数値「2」と、左数値「6」-中数値「4」=「2」(演算結果)と、を比較して、右数値(一の数値情報)と演算結果との差が「0」であるので再変動条件を満たすと判別される。なお、表示画面32に演算方法を表示することも可能であり、この場合には、予め演算子及び等号が表示されているか、又はデジタル表示されており(図4(b))、左数値「6」と中数値「4」の間に演算子「-」が設けられている状態が表示される。

【0058】このようにして、最変動条件を満たした場合には、再チャンスが与えられたことを表す画面表示と効果音が遊技者に提供され、全ての又はいずれかの図柄の再変動が開始されて、例えば、左図柄「2」・中図柄「変動」・右図柄「2」となるリーチ状態が提供された後、リーチはずれ又は大当たり状態となる。

【0059】以上の説明においては、「右数値=左数値-中数値」を再変動の成立条件としたが、本発明はこれに限らず、「中数値=左数値+右数値」、「左数値=中

数値×右数値」等の様々なパターンがある。また、このような最変動条件は予め一の演算方法が遊技機にプログラムされていてもよく、或いは、「左数値」「中数値」「右数値」が確定された段階で、任意に選択された2つの数値に加減乗除を施し、その演算結果が残りの数値に合致したときに図柄を再変動表示するという、すべての演算パターンを実行するようにプログラムされていてもよい。

【0060】図4(c)には、左図柄「8」・中図柄「6」・右図柄「4」で停止表示された表示画面の表示状態を示す。各図柄より、左数値「8」、中数値「6」、右数値「4」と、それぞれの数値情報が特定され、この数値情報に基づいて演算が開始される。

【0061】ここで、一方のグループとして「左数値」と「中数値」を選択し、他方のグループとして「中数値」と「右数値」を選択して、それぞれの数値がグループ分けされる。一方のグループでは「左数値－中数値」が演算され、その結果「2」( $8-6=2$ )が得られる。他方のグループでは「中数値－右数値」が演算され、その結果「2」( $6-4=2$ )が得られる。このようにして、各グループより得られる演算結果を比較し、演算結果が合致したときは、最変動条件を満たすと判別する。

【0062】このようにして、最変動条件を満たした場合には、再チャンスが与えられたことを表す画面表示と効果音が遊技者に提供され、全ての又はいずれかの図柄の再変動が開始されて、例えば、左図柄「2」・中図柄「変動」・右図柄「2」となるリーチ状態が提供された後、リーチははずれ又は大当たり状態となる。

【0063】なお、このようなグループ分け及び最変動条件式は予め一の演算方法が遊技機にプログラムされていてもよく、或いは、「左数値」「中数値」「右数値」が確定された段階で、任意にグループ分けを行って任意に選択された各数値に加減乗除を施し、その演算結果が、他方のグループの演算結果に合致したときに図柄を再変動表示するという、すべての演算パターンを実行するようにプログラムされていてもよい。

【0064】図4(d)には、左図柄「3」・中図柄「6」・右図柄「4」で停止表示された表示画面の表示状態を示す。各図柄より、左数値「3」、中数値「6」、右数値「4」と、それぞれの数値情報が特定され、この数値情報に基づいて演算が開始される。

【0065】ここで、一の数値情報として「中数値」を選択し、他の数値情報として「左数値」と「中数値」と「右数値」を選択して、瞬時に予測がつきにくい「中数値＝中数値÷左数値＋右数値」の成立を再変動条件とするようにプログラムされている遊技機においては、中数値「6」と、中数値「6」÷左数値「3」＋右数値「4」＝「6」(演算結果)と、を比較して、中数値(一の数値情報)と演算結果との差が「0」であるので

再変動条件を満たすと判別される。

【0066】また、遊技者に、どのような演算(計算式)によって再変動パターンが構成されているのかを前もって知らせていない場合や、例えば日ごとに演算方法(計算式)を変化させるような場合には、どのような法則で再変動が開始され再チャンスが与えられるのかを考えさせるといった、今までにない遊技機に関連したゲームを提供することができる。なお、この場合には、遊技者の遊技に対する集中力を損なうような極めて複雑な法則(計算式)は好ましくなく、また、遊技者の予測がつきにくいような極めて簡単な法則(計算式)も好ましくない。

【0067】なお、図柄が「123」、「876」などのように、何の演算を施すことなく図柄が単にストレートに並んだという状態だけでは、本発明にいう再変動は開始されず、このような公差1の等差数列の数値情報の並びは本発明から除外されることがあり得る。

【0068】上述した実施の態様においては、各々が変動表示され所定のタイミングで個別に停止されることになる複数の図柄の画像を表示させるプログラムをパチンコ遊技装置10が有する場合を示したが、これらのプログラムをサーバが有することとしてもよい。

【0069】このような構成とした場合における端末機の一例を図5及び図6に示す。

【0070】図5の例においては、端末機100はパーソナルコンピュータであり、端末機100に接続されている入力装置102、例えばキーボードから遊技者の入力操作が入力される。また、端末機100の制御部130は、後述する如くCPU108、ROM110、RAM112等からなり、パチンコ遊技や可変表示ゲームを進行せしめるプログラムが実行される。また、この制御部130は通信用インターフェイス回路(図示せず)を有し、制御部130は通信用インターフェイス回路を介して後述するサーバとの通信を行い、サーバから発せられる命令やデータに基づいてパチンコ遊技や可変表示ゲームを進行せしめるのである。更に、端末機100に接続されている表示装置116には、図4に示す如くパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が実行されるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が表示される。この表示部132において、上述した如き識別情報である図柄や背景画像が表示され遊技を演出するための演出画面が表示されるのである。

【0071】また、端末機の他の例を図6に示す。尚、図5に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。

【0072】図7の例は、携帯型の端末機140を示すもので、端末機140に設けられている入力装置102、例えばキーボードから遊技者の入力操作が入力され

る。また、制御部（図示せず）は、後述する如くCPU 108、ROM 110、RAM 112等からなり、パチンコ遊技や可変表示ゲームを進行せしめるプログラムが実行される。また、この制御部は通信用インターフェイス回路（図示せず）を有し、制御部は通信用インターフェイス回路を介して後述するサーバとの通信を行い、サーバからの命令やデータに基づいてパチンコ遊技や可変表示ゲームを進行せしめるのである。更に、端末機140に設けられている表示装置116は、液晶ディスプレイパネルからなり、図6に示す如くパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が実行されるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が表示される。この表示部132において、上述した如き識別情報である図柄や背景画像が表示され遊技を演出するための演出画面が表示されるのである。

【0073】上述した如く、端末機100は、表示部である表示装置116と分離しており、サーバから発せられた表示制御信号は端末機100に供給された後、端末機100は表示信号を表示装置116に供給するのである。一方、端末機140は、表示部である表示装置116と一体をなし、サーバから発せられた表示制御信号は端末機140に供給された後、端末機140は表示信号を表示装置116に供給するのである。以下に記す如き実施例は、端末機と表示部とが分離した場合においても、一体となった場合においても、適用することができる。

【0074】上述した端末機100又は140（以下、パチンコ遊技用端末装置と称する）の制御回路のブロック図を図7に示す。また、パチンコ遊技用端末装置と通信回線を介して接続されているサーバ80のブロック図を図8に示す。尚、図7のパチンコ遊技用端末装置においては、図2に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。

【0075】遊技者の操作を入力するための入力装置102、例えばキーボードは、パチンコ遊技用端末装置100のインターフェイス回路群104に接続され、インターフェイス回路群104には、入出力バス106に接続されている。入出力バス106は、中央処理回路（以下、CPUと称する）108にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。入出力バス106には、ROM（リード・オンリー・メモリ）110及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）112も接続されている。ROM 110及びRAM 112は、後述する如きプログラムや上述したキャラクタ画像データ、背景画像データ及び図柄画像データを記憶する。

【0076】また、入出力バス106には、インターフェイス回路群114も接続されている。インターフェイス回路群114には、表示装置116及びスピーカ118が接続されており、インターフェイス回路群114

は、CPU 108における演算処理の結果に応じて表示装置116及びスピーカ118の各々に表示情報や音声情報を供給する。

【0077】更に、入出力バス106には、通信用インターフェイス回路120も接続されており、通信用インターフェイス回路120は、公衆電話回線網等の通信回線を介して後述するサーバ80との通信をするためのものである。

【0078】一方、サーバ80は、図8に示す如く、パチンコ遊技用端末装置との通信をするためのプログラムやパチンコ遊技用端末装置から発せられた情報を受信するためのプログラムを記録するハードディスクドライブ88と、CPU 82と、ROM 84と、RAM 86と、通信用インターフェイス回路90と、から構成されている。上述した如き構成とした場合においては、図1に示した如きパチンコ遊技装置を模した遊技機画像をパチンコ遊技用端末装置100の表示装置116に表示し、遊技盤面、発射ハンドル、保留ランプ、装飾ランプ、可変表示ゲームための表示部等の装置やパチンコ玉を画像で表示する。この可変表示ゲームための表示部においては、可変表示ゲームが実行された際には識別情報である図柄や背景画像が表示されるのである。

【0079】以下に、パチンコ遊技用端末装置及びサーバの各々で実行処理されるサブルーチンを図9～図14に示す。

【0080】以下においては、パチンコ遊技用端末装置100又は140及びサーバ80は起動しており、上述したCPU 108やCPU 82において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0081】図9及び図10は、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されたとき等の所定のタイミングでサーバ80のハードディスクドライブ88等の記憶媒体に記憶されているプログラムをダウンロードして実行するとしたときにパチンコ遊技用端末装置及びサーバの各々で実行処理されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【0082】図9は、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンであり、メインルーチンから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。尚、このメインルーチンは、サーバ80との通信をするためのプログラムを含んでいる。

【0083】最初に、サーバ80からパチンコ遊技を実行するためのプログラム及びパチンコ遊技用端末装置においてパチンコ遊技を進行する際に必要な画像データをダウンロードする（ステップS31）。次いで、遊技者の操作によりパチンコ遊技が開始されて、遊技プログラムが実行処理される（ステップS32）。この遊技プログラムは、パチンコ遊技を進行させる遊技プログラムと、上述した図3に示した可変表示ゲームを実行するた

【００９３】次に、パチンコ遊技用端末装置１００又は１４０において実行されている遊技が進行するに従って必要となる画像データを表示制御信号としてパチンコ遊技用端末装置１００又は１４０に送信する（ステップＳ６３）。このステップＳ６３は、図１１に示したステップＳ５２の処理に対応するものである。次いで、遊技者

の入力操作を示す情報が送信されたか否かを判断する（ステップS64）。遊技者の入力操作を示す情報が送信されていないと判別した場合には、処理をステップS64に戻す。遊技者の入力操作を示す情報が送信されたと判別した場合には、遊技者の入力操作を示す情報を受信し、この情報に基づいて新たな画像データを送信する必要があるか否かを判断する（ステップS65）。新たな画像データを送信する必要があると判別した場合には、処理をステップS63に戻し、処理を続行する。一方、新たな画像データを送信する必要がないと判別した場合には、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されている遊技が終了したか否かを判断する（ステップS66）。遊技が終了していないと判別した場合には、処理をステップS64に戻し、処理を続行する。一方、遊技が終了したと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0094】上述した如き構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100の表示装置116に表示されたパチンコ遊技装置を模した遊技機の画像上に表示された表示部において、識別情報画像の変動表示を示す表示制御信号を、サーバ80は表示部に対して発するのである。また、サーバ80の記憶媒体に記憶される画像データが更新されたときには、パチンコ遊技用端末装置100又は140は常に新しい画像データをダウンロードすることとなるが故に、遊技者は最新の演出画面を楽しむことができるのである。

【0095】更に、図13及び図14に示すフローチャートは、プログラムのみをサーバからダウンロードし、画像データについてはパチンコ遊技用端末装置100又は140のROM68に予め記憶されており、所定のタイミングでROM68から画像データが読み出され表示される構成としたときに、パチンコ遊技用端末装置100及びサーバ80において実行されるサブルーチンを示すものである。

【0096】最初に、パチンコ遊技用端末装置は、サーバ80からパチンコ遊技を実行するためのプログラムをダウンロードし（ステップS81）。ダウンロードしたプログラムを実行する（ステップS82）。尚、このステップS82においてプログラムが実行されたときには、上述した如く、パチンコ遊技用端末装置の表示装置にはパチンコ遊技装置を模した遊技機の画像が表示され、この遊技機の画像上に可変表示ゲームを表示する表示部が更に表示されるのである。次いで、表示すべき画像についての情報を表示制御信号としてサーバ80から受信する（ステップS83）。受信した情報に基づいて表示すべき画像の画像データをROM68から読み出してパチンコ遊技装置を模した遊技機の画像上に表示された表示部に表示する（ステップS84）。

【0097】次に、パチンコ遊技が終了したか否かを判断する（ステップS85）。パチンコ遊技が終了してい

ないと判別した場合には、所定のステップまで遊技が進行した旨を示す情報をサーバ80に送信し（ステップS86）、処理をステップS83に戻す。一方、パチンコ遊技が終了したと判別した場合には、遊技の結果や遊技が終了した旨を示す情報を送信し（ステップS87）、本サブルーチンを終了する。

【0098】図14は、図13に示したサブルーチンに対応しサーバ80において実行されるサブルーチンを示す。

【0099】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されて通信可能な状態となっているか否かを判断する（ステップS91）。通信可能な状態となっていないと判別した場合には、ステップS91に処理を戻す。一方、通信可能な状態となったと判別したときには、パチンコ遊技用端末装置100又は140においてパチンコ遊技を実行するためのプログラムをパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する（ステップS92）。このステップS92の処理は、図13のステップS81に対応する処理である。

【0100】次いで、遊技の進行ステップを示す情報を受信したか否かを判断する（ステップS93）。このステップS93は、図13のステップS86に対応する処理である。ステップS93において遊技の進行ステップを示す情報を受信していないと判別した場合には、処理をステップS93に戻す。一方、ステップS93において遊技の進行ステップを示す情報を受信したと判別した場合には、遊技が終了したか否かを判断する（ステップS94）。遊技が終了していないと判別した場合には、遊技を次のステップに進める旨を表示制御信号として端末に送信し（ステップS95）、処理をステップS93に戻す。このステップS95の処理は、図13のステップS83に対応する処理である。一方、遊技が終了したと判別した場合には、遊技の結果や遊技が終了した旨を示す情報を受信し（ステップS96）、本サブルーチンを終了する。尚、このステップS96の処理は、図13のステップS87に対応する処理である。

【0101】上述した如き構成とした場合には、サーバ80のハードディスクドライブ88等の記憶媒体には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116に表示されたパチンコ遊技装置を模した遊技機の画像上に表示された表示部において、識別情報画像の変動表示を示すプログラムが格納されているのである。また、常に新しい遊技プログラムをダウンロードするが故に、遊技者は最新の遊技を楽しむことができると共に、画像データについてはダウンロードする必要がないが故に、演出画像を速やかに表示することができるのである。

【0102】尚、上述した実施例においては、表示装置116に表示されたパチンコ遊技装置を模した遊技機の画像上に表示された表示部132のみにおいて、図柄の

画像や背景画像が表示される場合を示したが、表示装置 116 の全面において図柄の画像や背景画像が表示されることとしてもよい。

【0103】また、上述した如き娯楽が遊技者に提供されたか否かは、パチンコ遊技における娯楽性が高まっていることを確認することにより判断することができるのである。例えば、上述した如きパチンコ遊技装置を採用した店舗が繁栄する等の如き経済的な現象や、雑誌等に掲載されることにより評判となる等の如くメディアを介して情報が浸透する現象となって現れることとなるのである。

【0104】

【発明の効果】このようにして、本発明によれば、数値情報同士のみの演算結果によって識別情報画像の再変動を行うことで、様々な再変動パターンを構成することができ、遊技者にとって一見して把握が困難な識別情報画像の再変動の機会を提供することができる。

【0105】また、本発明によれば、複数の識別情報画像が停止され相互の組み合わせ状態が確定した後に、この停止された複数の識別情報画像より把握される識別情報が所定の演算結果に合致したときは、複数の識別情報画像のいずれか又はすべての識別情報画像の再変動が開始されることとなるので、瞬時に予測のつきにくい再変動条件（演算方法）によって、意外性のある遊技状況を遊技者に提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるパチンコ遊技装置の概観を示す正面図である。

【図2】 本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路を示すブロック図である。

【図3】 本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路60において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図4】 本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の表示部に表示される画面画像の一例を示す図である。

【図5】 パチンコ遊技用の端末機の一例を示す概観図

である。

【図6】 パチンコ遊技用の端末機の他の例を示す概観図である。

【図7】 本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置の制御回路を示すブロック図である。

【図8】 本発明の実施例であるサーバの制御回路を示すブロック図である。

【図9】 本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置100において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図10】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図11】 本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置100において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図12】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

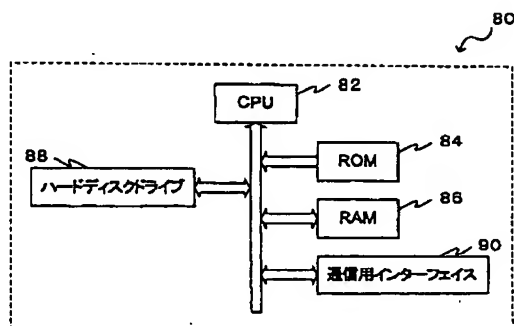
【図13】 本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置100において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図14】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【符号の説明】

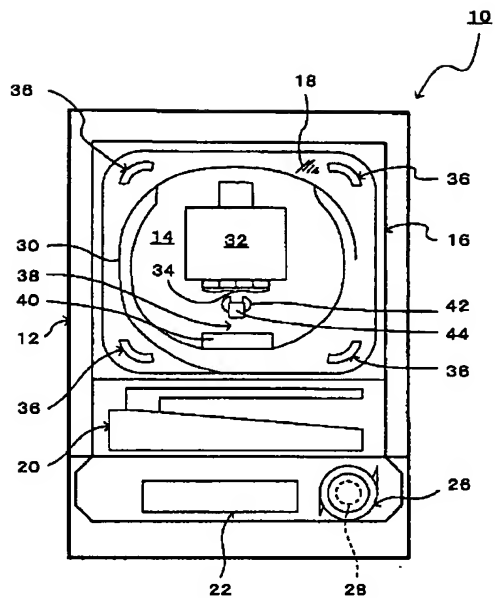
- 10 パチンコ遊技装置（遊技機）
- 32 表示装置（表示部）
- 60 制御回路
- 66 CPU（制御部）
- 64 入出力バス
- 68 ROM
- 70 RAM
- 80 サーバ
- 100 パチンコ遊技用端末装置（端末機）
- 140 パチンコ遊技用端末装置（端末機）

【図8】

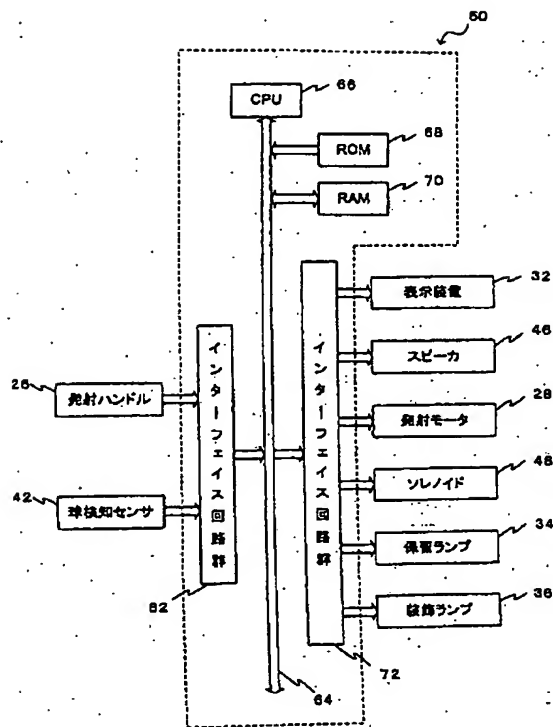




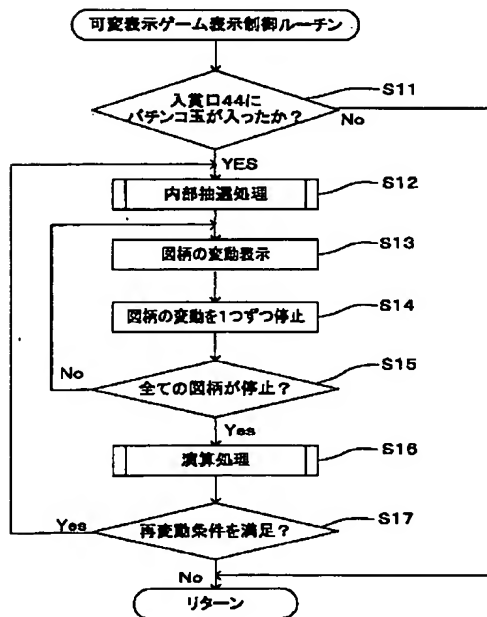
【図1】



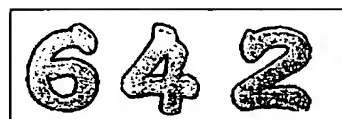
【図2】



【図3】



【図4】



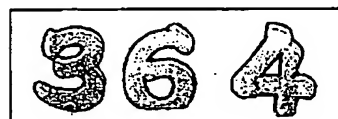
(a)



(b)

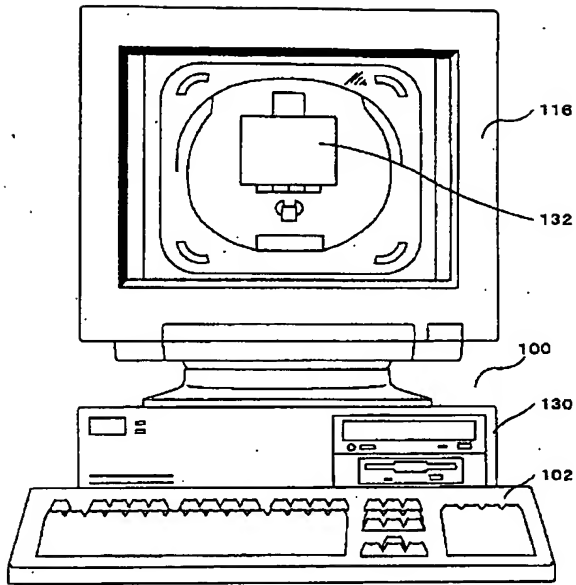


(c)

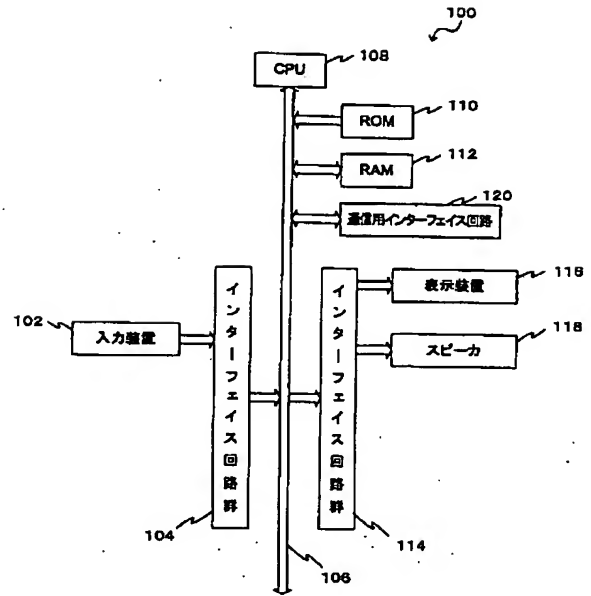


(d)

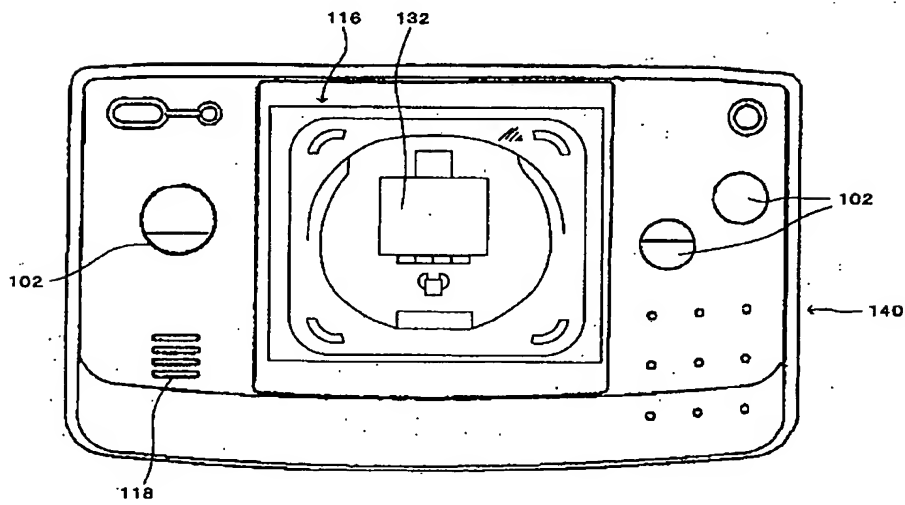
【図5】



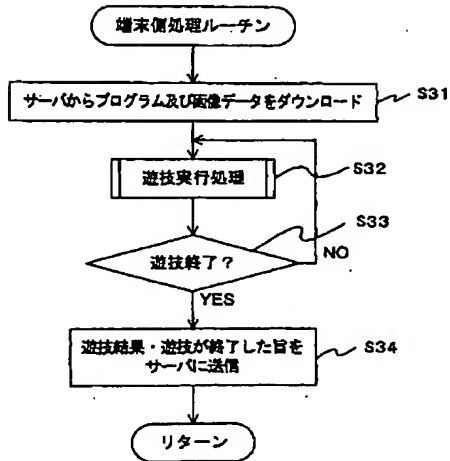
【図7】



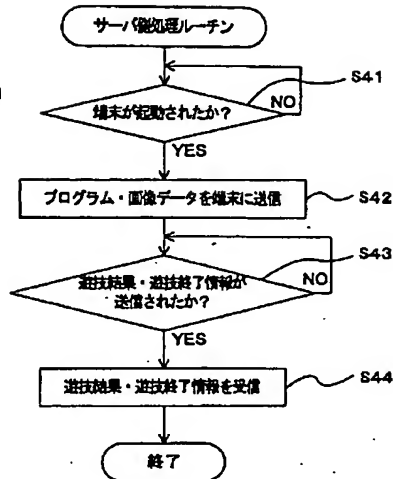
【図6】



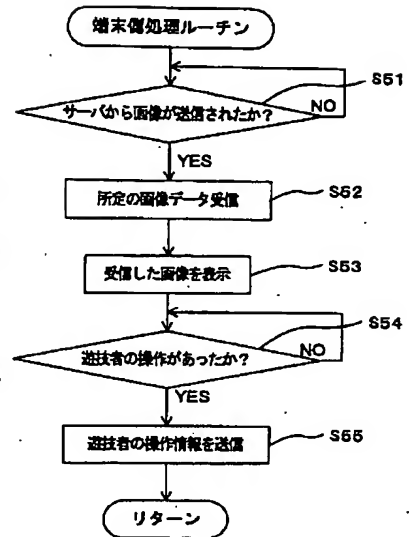
【図9】



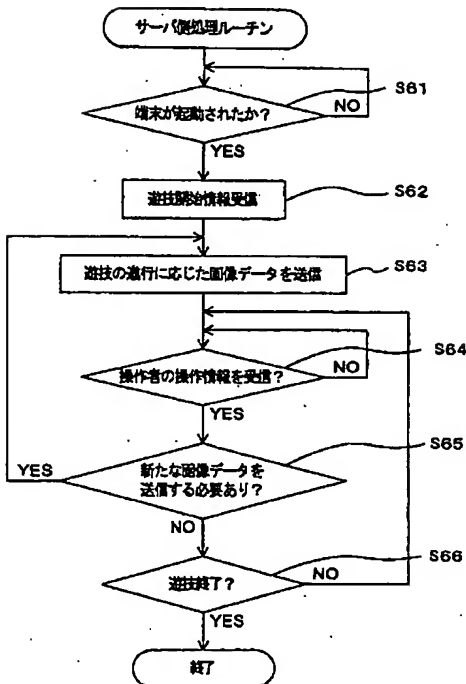
【図10】



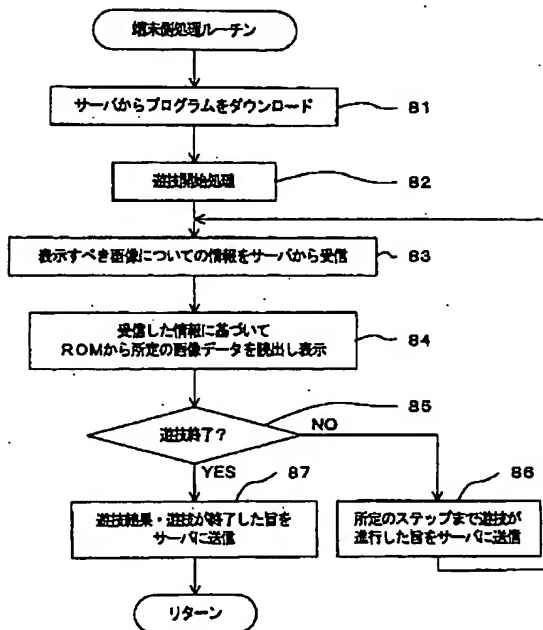
【図11】



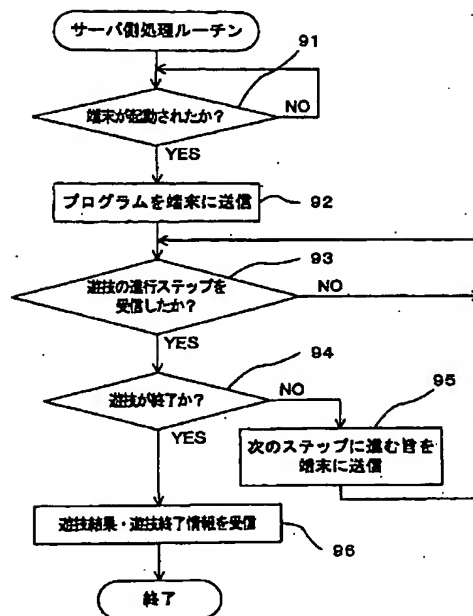
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

(51)Int. Cl.<sup>7</sup>  
A 6 3 F 13/00

識別記号

F I  
A 6 3 F 13/00

テ-マコード(参考)  
B

(72)発明者 大野 岳文  
大阪府吹田市江の木町1番6号 株式会社  
エス・エヌ・ケイ内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA02 BA00 BA06 BB00  
BB03 BB05 BC00 BC10 CB01  
CC02  
2C088 AA34 AA35 AA39 AA42 EB55

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography**

---

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2002-177546,A (P2002-177546A)

(43) [Date of Publication] June 25, Heisei 14 (2002. 6.25)

(54) [Title of the Invention] The screen image display method of a game machine and a game machine, a storage, a server device, and the amusement offer method

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 7/02 320

302

5/04 513

516

13/00

[FI]

A63F 7/02 320

302 A

5/04 513 C

516 F

13/00 N

B

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 12

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 18

(21) [Filing Number] Application for patent 2000-377491 (P2000-377491)

(22) [Filing Date] December 12, Heisei 12 (2000. 12.12)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 598098526

[Name] Aruze Corp.

[Address] 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo

## (71) [Applicant]

[Identification Number] 592062703

[Name] Incorporated company S N cay

[Address] 1-6, Enoki-cho, Suita-shi, Osaka

## (72) [Inventor(s)]

[Name] Matsuo Koji

[Address] 1-6, Enoki-cho, Suita-shi, Osaka Inside of an incorporated company S N cay

## (72) [Inventor(s)]

[Name] Ono Takefumi

[Address] 1-6, Enoki-cho, Suita-shi, Osaka Inside of an incorporated company S N cay

## (74) [Attorney]

[Identification Number] 100106002

[Patent Attorney]

[Name] Right wood Masayuki

[Theme code (reference)]

2C001

2C088

[F term (reference)]

2C001 AA00 AA02 BA00 BA06 BB00 BB03 BB05 BC00 BC10 CB01 CC02

2C088 AA34 AA35 AA39 AA42 EB55

---

[Translation done.]**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

Summary

## (57) [Abstract]

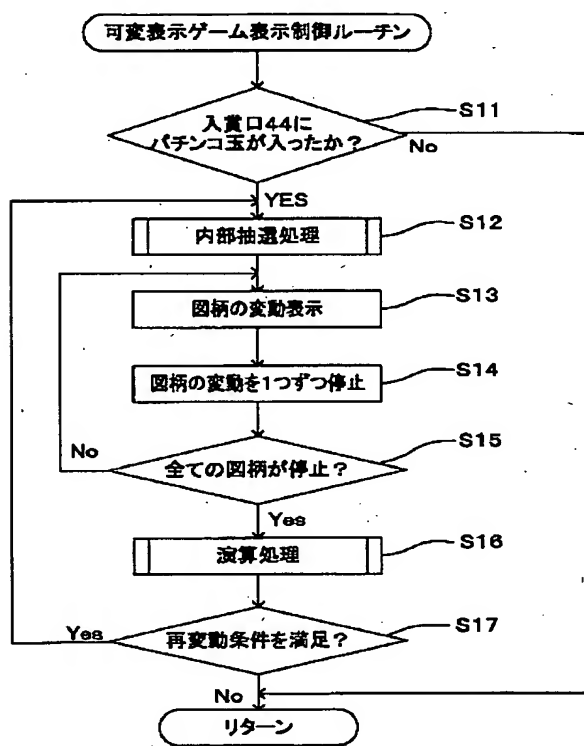
[Technical problem] When it carries out as [ be / difficult ] that a game person grasps the conditions by which a pattern is once stopped and re-change of a



pattern is started at a glance, the game machine which can give a game person the unexpected nature of pattern re-change is offered.

[Means for Solution] The game machine with which either of two or more identification information pictures or re-change of all identification information pictures is started by the result of an operation obtained according to the operation of two or more identification information displayed on the display screen of a game machine.

[Translation done.]



[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

## CLAIMS

---

### [Claim(s)]

[Claim 1] It is the game machine characterized by providing the following. the aforementioned screen picture It is a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped It is the game machine characterized by starting either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when it agrees with the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information concerned of 1. The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned The control section which transmits the electronic data to the aforementioned display

[Claim 2] In the game machine with which a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing is displayed The result of an operation of 1 which calculated only either or all numerical information as a component among two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped, It is the game machine characterized by starting either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when other results of an operation and \*\* which calculated only either or all numerical information as a component agree.

[Claim 3] It is the game machine characterized by providing the following. the aforementioned screen picture It is a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The result of an operation obtained by having carried out the group division of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures was stopped, and having established the operator between [ each ] the numerical information of one group, It is the game machine characterized by starting either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when the result of an operation and \*\* which are obtained by

having established the operator between [ each ] the numerical information of the group of another side agree. The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned The control section which transmits the electronic data to the aforementioned display

[Claim 4] It is the game machine characterized by providing the following. the aforementioned screen picture It is a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped It is the game machine characterized by starting either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when agreeing with the result of an operation which substituted for the operation expression to which prediction cannot attach easily other numerical information which may include the numerical information concerned of 1 in an instant, and was obtained. The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned The control section which transmits the electronic data to the aforementioned display

[Claim 5] It is the game machine of a publication 4 either from the claim 1 to which the mutual combination state of two or more aforementioned identification information pictures decided after being indicated by change by the aforementioned re-change is characterized by the reach state or the great success state, and the bird clapper.

[Claim 6] It is the screen image display method of the game machine characterized by providing the following. The step as which a picture including two or more identification information pictures from which it will be indicated by change and each will be individually stopped to predetermined timing is displayed on the aforementioned display as the aforementioned screen picture, The numerical information of one of the step by which the change display of two or more aforementioned identification information pictures is suspended, and two or more numerical information specified from each of two or more aforementioned identification information pictures When it agrees with the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information concerned of 1 The step by which either of two or more aforementioned identification information pictures or re-change of all identification information pictures is started, The screen image display method of the game machine characterized by the step which the change display of

two or more identification information pictures it is indicated [ a display ] by change by the aforementioned re-change is suspended, and the mutual combination state of two or more identification information pictures decides, and the shell bird clapper The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the situation of the game machine concerned The control section which transmits the electronic data to the display concerned

[Claim 7] It is the screen image display method of the game machine characterized by providing the following. The step as which a picture including two or more identification information pictures from which it will be indicated by change and each will be individually stopped to predetermined timing is displayed on the aforementioned display as the aforementioned screen picture, The group division of the step by which the change display of two or more aforementioned identification information pictures is suspended, and two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped is carried out. The result of an operation obtained by having established the operator between [ each ] the numerical information of one group, When the result of an operation and \*\* which are obtained by having established the operator between [ each ] the numerical information of the group of another side agree The step by which either of two or more aforementioned identification information pictures or re-change of all identification information pictures is started, The screen image display method of the game machine characterized by the step which the change display of two or more identification information pictures it is indicated [ a display ] by change by the aforementioned re-change is suspended, and the mutual combination state of two or more identification information pictures decides, and the shell bird clapper The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the situation of the game machine concerned The control section which transmits the electronic data to the display concerned

[Claim 8] It is the storage which is characterized by providing the following, which is used to a game machine and in which computer reading is possible. the aforementioned screen picture It is a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped It is the storage which stores the program which starts either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when it agrees with

the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information concerned of 1 and in which computer reading is possible. The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned The control section which transmits the electronic data to the aforementioned display

[Claim 9] It is the storage which is characterized by providing the following, which is used to a game machine and in which computer reading is possible. the aforementioned screen picture It is a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The result of an operation obtained by having carried out the group division of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change was stopped, and having established the operator between [ each ] the numerical information of one group, It is the storage which stores the program which starts either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when the result of an operation obtained by having established the operator between [ each ] the numerical information of the group of another side agrees and in which computer reading is possible. The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned The control section which transmits the electronic data to the aforementioned display

[Claim 10] The dynamic image [ top / display / of each terminal concerned ] each terminal and communication are possible and corresponding to the game situation, It is the server device on which the screen picture which consists of a picture which combined a static picture image or these is displayed suitably. on the display of each aforementioned terminal as the aforementioned screen picture While displaying a thing including two or more identification information pictures from which it will be indicated by change and each will be individually stopped to predetermined timing The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped It is the server device which starts either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when it agrees with the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information concerned of 1.

[Claim 11] Server device which displays suitably the screen picture which consists of a picture which combined a dynamic image and a static picture image each

terminal and communication which are characterized by providing the following are possible, and corresponding to the game situation, or these on the display of each terminal concerned While displaying a thing including two or more identification information pictures from which it will be indicated by change and each will be individually stopped to predetermined timing as the aforementioned screen picture on the display of each aforementioned terminal The result of an operation obtained by having carried out the group division of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures was stopped, and having established the operator between [ each ] the numerical information of one group It is a operator between [ each ] the numerical information of the group of another side.

[Claim 12] The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more identification information pictures is stopped When it agrees with the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information concerned of 1 The amusement offer method which discovers the function with which the result of an operation concerned is obtained by substituting two or more numerical information concerned about the game machine with which either of two or more aforementioned identification information pictures or re-change of all identification information pictures is started.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DETAILED DESCRIPTION**

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the game machine, the storage, server device, and the amusement offer method of making re-



change of an identification information picture start, after an identification information picture is stopped and a mutual combination state is decided.

[0002]

[Description of the Prior Art] in the conventional game machine, after two or more identification information is stopped and the combination of a blank is displayed in a mutual combination state, change of identification information is started again and the reach state which will be in a state advantageous to a game person is displayed -- re-- reach -- the game machine which gives a game situation exists

[0003] For example, the re-change pattern is defined beforehand and the game machine (JP,11-244479,A) that re-change of a pattern is started by predetermined probability when the re-change pattern concerned is displayed, and the system that re-change is started when the combination of a pattern is straight located in a line with "678" and "123" exist.

[0004] Moreover, in case the combination state of a pattern where the last one pattern (for example, inside pattern) stopped, and was decided in the reach state separates, it will be in a state and an inside pattern is re-fluctuated, the game machine of leaving and displaying only a great success pattern also exists by [ this / stopped ] separating, eliminating an inside pattern from a preliminary announcement pattern, and repeating this successively (JP,2000-84182,A).

[0005]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Thus, the conditions which perform re-change of a pattern once deciding the combination state of a pattern were what is limited to the combination mode which a game person's prediction attaches to some extent like the time of a specific pattern being displayed at the time of a word play, when other patterns were in the reach state together, or when the combination of a pattern was straight located in a line.

[0006] for this reason -- if it sees for a game person, even if it will not stop the last pattern -- a pattern -- straight -- it is likely to stand in a line -- a word play -- it is likely to become -- judgment whether the specific pattern is displayed was possible and distinction of whether re-change occurs was also easy

[0007] this invention is made in view of such a point, and the purpose is in offering the game machine which can give a game person the unexpected nature of pattern re-change, when it carries out as [ be / difficult ] that a game person grasps the conditions by which a pattern is once stopped and re-change of a pattern is started at a glance.

[0008]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above purposes, in this invention, the game machine with which either of two or more identification information pictures or re-change of all identification information pictures is started is offered by the result of an operation obtained according to the operation of two or more identification information displayed on the display screen of a game machine.

[0009] More specifically, this invention offers the following.

[0010] (1) The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned, It is a game machine equipped with the control section which transmits the electronic data to the aforementioned display. the aforementioned screen picture It is a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped It is the game machine characterized by starting either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when it agrees with the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information concerned of 1.

[0011] (2) In the game machine with which a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing is displayed The result of an operation of 1 which calculated only either or all numerical information as a component among two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped, It is the game machine characterized by starting either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when other results of an operation and \*\* which calculated only either or all numerical information as a component agree.

[0012] this invention is the game machine that re-change of an identification information picture is started, when the result which established the operator between this element and was obtained only considering two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures as an element of data processing agrees with the numerical information specified from a certain identification information picture. Here, the numerical information used as an element of data processing says the thing of the numerical information specified by the displayed identification information picture. Thus, by the result of an operation of numerical information, various re-change patterns can be constituted from performing re-change of an identification information picture, it can glance for a game person, and grasp can sponsor the opportunity of re-change of a difficult identification information picture.

[0013] (3) The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned, It is a game machine equipped with the control

section which transmits the electronic data to the aforementioned display. the aforementioned screen picture It is a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The result of an operation obtained by having carried out the group division of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures was stopped, and having established the operator between [ each ] the numerical information of one group, It is the game machine characterized by starting either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when the result of an operation and \*\* which are obtained by having established the operator between [ each ] the numerical information of the group of another side agree.

[0014] this invention is the game machine that re-change of an identification information picture is started, when the group division of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures is carried out and the result of an operation of one group and the group of another side agrees. In the game machine with which, as for a group division, three identification information of for example, a a left identification information picture, an inside identification information picture, and a right identification information picture is displayed, an inside identification information picture can be constituted as one group, a left identification information picture and a right identification information picture can be constituted as a group of another side, or a left identification information picture and an inside identification information picture can be constituted as one group, and an inside identification information picture and a right identification information picture can be constituted as a group of another side Moreover, in both groups, it can also calculate using a different operator, without restricting to calculating using the same operator.

[0015] (4) The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned, It is a game machine equipped with the control section which transmits the electronic data to the aforementioned display. the aforementioned screen picture It is a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped It is the game machine characterized by starting either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when agreeing with the result of an operation which substituted for the operation expression to which prediction

cannot attach easily other numerical information which may include the numerical information concerned of 1 in an instant, and was obtained.

[0016] this invention is the game machine that re-change of an identification information picture is started, when it agrees with the result of an operation which substituted for the operation expression to which prediction cannot attach other numerical information in which the numerical information of 1 may include the numerical information of 1 easily in an instant, and was obtained. That is, as a result of calculating by making full use of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures, when agreeing in the numerical information specified from a certain identification information picture, re-change of an identification information picture is started. thus, the thing for which the operation expression which prediction cannot attach easily for a game person in an instant is adopted — re-change conditions with the unexpected nature which is not in the former can be offered by performing re-change of an identification information picture

[0017] (5) (4) from the above (1) to which the mutual combination state of two or more aforementioned identification information pictures decided after being indicated by change by the aforementioned re-change is characterized by the reach state or the great success state, and the bird clapper — either — the game machine of a publication

[0018] this invention is the game machine with which the mutual combination state of two or more identification information pictures decided when re-change of an identification information picture is started in the game machine of (4) from the above (1) and the identification information picture under re-change stops will be in a reach state or a great success state. In this invention, the mutual combination state of two or more identification information pictures at the time of agreeing on re-change conditions In order for the so-called " as used in the field of the conventional game machine to have many gap state" and bird clappers, and for " to start re-change from gap state" and to give a state advantageous to a game person, Furthermore, in order to increase further \*\*\*\*\* of re-change of an identification information picture with unexpected nature, the game machine with which the mutual combination state of two or more identification information pictures decided after re-change will be in a reach state or a great success state is offered.

[0019] (6) The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the situation of the game machine concerned, It is the screen image display method of a game machine of having the control section which transmits the electronic data to the display concerned. The step as which a picture including two or more identification information pictures from which it will be indicated by change and each will be individually stopped to predetermined timing is displayed on the aforementioned display as the aforementioned screen picture, The numerical information of one of the step by

which the change display of two or more aforementioned identification information pictures is suspended, and two or more numerical information specified from each of two or more aforementioned identification information pictures When it agrees with the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information concerned of 1 The step by which either of two or more aforementioned identification information pictures or re-change of all identification information pictures is started, The screen image display method of the game machine characterized by the step which the change display of two or more identification information pictures it is indicated [ a display ] by change by the aforementioned re-change is suspended, and the mutual combination state of two or more identification information pictures decides, and the shell bird clapper.

[0020] (7) The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the situation of the game machine concerned, It is the screen image display method of a game machine of having the control section which transmits the electronic data to the display concerned. The step as which a picture including two or more identification information pictures from which it will be indicated by change and each will be individually stopped to predetermined timing is displayed on the aforementioned display as the aforementioned screen picture, The group division of the step by which the change display of two or more aforementioned identification information pictures is suspended, and two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped is carried out. The result of an operation obtained by having established the operator between [ each ] the numerical information of one group, When the result of an operation and \*\* which are obtained by having established the operator between [ each ] the numerical information of the group of another side agree The step by which either of two or more aforementioned identification information pictures or re-change of all identification information pictures is started, The screen image display method of the game machine characterized by the step which the change display of two or more identification information pictures it is indicated [ a display ] by change by the aforementioned re-change is suspended, and the mutual combination state of two or more identification information pictures decides, and the shell bird clapper.

[0021] (8) The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned, It is the storage which is used to a game machine equipped with the control section which transmits the electronic data to the aforementioned display and in which computer reading is possible. the aforementioned screen picture It is a thing including two or more identification

information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped. It is the storage which stores the program which starts either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when it agrees with the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information concerned of 1 and in which computer reading is possible.

[0022] (9) The display as which it is prepared in a game machine and the screen picture which consists of a picture which combined an animation, a dynamic image, a static picture image, or these is suitably displayed according to the game situation of the game machine concerned. It is the storage which is used to a game machine equipped with the control section which transmits the electronic data to the aforementioned display and in which computer reading is possible. the aforementioned screen picture. It is a thing including two or more identification information pictures from which each will be individually changed and will be individually stopped to predetermined timing. The result of an operation obtained by having carried out the group division of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change was stopped, and having established the operator between [ each ] the numerical information of one group. It is the storage which stores the program which starts either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when the result of an operation obtained by having established the operator between [ each ] the numerical information of the group of another side agrees and in which computer reading is possible.

[0023] (10) The dynamic image [ top / display / of each terminal concerned ] each terminal and communication are possible and corresponding to the game situation. It is the server device on which the screen picture which consists of a picture which combined a static picture image or these is displayed suitably. on the display of each aforementioned terminal as the aforementioned screen picture. While displaying a thing including two or more identification information pictures from which it will be indicated by change and each will be individually stopped to predetermined timing. The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures is stopped. It is the server device which starts either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when it agrees with the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information

concerned of 1.

[0024] (11) The dynamic image [ top / display / of each terminal concerned ] each terminal and communication are possible and corresponding to the game situation, It is the server device on which the screen picture which consists of a picture which combined a static picture image or these is displayed suitably. on the display of each aforementioned terminal as the aforementioned screen picture While displaying a thing including two or more identification information pictures from which it will be indicated by change and each will be individually stopped to predetermined timing The result of an operation obtained by having carried out the group division of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more aforementioned identification information pictures was stopped, and having established the operator between [ each ] the numerical information of one group, It is the server device which starts either of two or more aforementioned identification information pictures, or re-change of all identification information pictures when the result of an operation obtained by having established the operator between [ each ] the numerical information of the group of another side agrees.

[0025] (12) The numerical information of one of two or more numerical information specified from each of two or more identification information pictures concerned when change of two or more identification information pictures is stopped When it agrees with the result of an operation obtained by having established the operator among [ each ] other numerical information other than the numerical information concerned of 1 The amusement offer method which discovers the function with which the result of an operation concerned is obtained by substituting two or more numerical information concerned about the game machine with which either of two or more aforementioned identification information pictures or re-change of all identification information pictures is started.

[0026] [A definition of term "identification information"] means identifiable information by visual senses, such as a character, a sign (however, the operator mentioned later shall be removed), a numeric value, a pattern, or a pattern (pattern). And when the identification information of "the numerical information specified from identification information" is a numeric value, the numeric value should just be specified as numerical information. In addition, what is necessary is to define beforehand numerical information corresponding to the character, a sign, a pattern, or a pattern (pattern), and just to be able to specify numerical information from a certain identification information, when identification information is a character, a sign, a pattern, or a pattern (pattern). For example, there is numerical information "4" etc. to numerical information "3", and a pattern "the eye of a die is 4" to the numerical information "7" and the pattern "the picture of three bananas" equivalent to a pattern "7."

[0027] With a "operator", arithmetic signs, such as an addition sign "+", subtraction symbol "-", an asterisk "x", and a division sign "the others which is /" etc., for

example, factorial notation “!”, are also included. Moreover, when the result which calculated using the subtraction symbol becomes a negative number, an absolute value sign “|” can also be attached. In addition, “the time of agreeing” means that the result of an operation is in agreement exactly, and means the state where an equal sign “=” is materialized mathematically.

[0028] The numerical information concerned of 1 may be included not only in when “other numerical information other than the numerical information of 1” eliminates the numerical information of 1 and it constitutes other numerical information but in other numerical information.

[0029] The case where “a change display” is changed into the pattern “8” which are other identification information from the pattern “7” which is one identification information when identification information changes one by one, In the case while one identification information had been displayed in the viewing area which can display identification information besides in the case of changing and displaying on other patterns “\*” from a pattern “9”, so that the identification information may move and display For example, it is a concept including the case where it moves one pattern “7” being displayed in a viewing area. Furthermore, when the display mode of identification information changes, one pattern “7” deforms and the case of it being displayed oblong or being displayed longwise is also included.

[0030] The state where identification information pictures other than the identification information picture which finally stops change consist of same identification information pictures is called “reach state” among two or more identification information pictures under change. And when all the identification information pictures consist of same identification information pictures, it will be in a “great success state.”

[0031] It is a concept also including the case where change is stopped in a predetermined combination besides in case two or more identification information pictures by which it was indicated to “It is stopped” by change to predetermined timing serve as a predetermined combination and change is stopped, and two or more identification information pictures are decided. Furthermore, it is the concept included when two or more identification information pictures by which it was indicated by change serve as a predetermined combination, change stops, a change display is started again and change stops [ like ].

[0032]

[Embodiments of the Invention] Below, the gestalt of operation of this invention is explained based on a drawing.

[0033] The front view showing a general view of the game machine by this invention is shown in drawing 1 . In addition, in the example explained below, although the case where this invention is applied to pachinko game equipment as a suitable example for the game machine concerning this invention is shown, this invention is applicable also to a slot machine.

[0034] The discharge handle 26 and \*\* which were prepared in the right-hand side



of the main part frame 12, the game board 14 included in the main part frame 12, the window frame 16 of the main part frame 12 prepared in the front face of the game board 14, the glass window 18 prepared in this window frame 16 free [ opening and closing ], the upper pan 20 and the lower pan 22 prepared in the front face of the main part frame 12 with the window frame 16 down side, and the lower pan 22 are arranged at pachinko game equipment 10.

[0035] Moreover, two or more obstacle nails (not shown) are driven into the front face of the game board 14. In addition, it does not consider as composition which drives in a nail, but the game board 14 is fabricated for a resin material, it is good also as composition implanted so that it may turn [ state / rod / metal ] to the front face of the game board 14 at the game board 14 of this resin material, and this invention can be applied also to the pachinko game equipment 10 (party contest machine) which was mentioned above and which carried out \*\*\*\*\* composition. In addition, in this specification, pachinko game equipment 10 is a concept also containing a party contest machine.

[0036] Furthermore, the discharge handle 26 is formed free [ rotation ] to the main part frame 12, and the game person can advance the pachinko game by operating the discharge handle 26. The discharge motor 28 is formed in the background of the discharge handle 26. When rotation operation of the discharge handle 26 is done by the game person in the direction of a clockwise rotation, power is supplied to the discharge motor 28 and the pachinko ball stored by the upper pan 20 is hammered out one by one by the game board 14.

[0037] The hammered-out pachinko ball is guided at the rail 30 prepared on the game board 14, moves to the upper part of the game board 14, and it falls toward the lower part of the game board 14 after that, changing the travelling direction by the collision with two or more obstacle nails mentioned above.

[0038] Moreover, the winning-a-prize mouth 38 of the display 32 mentioned later, the hold lamp 34, the ornament lamp 36, and a pachinko ball is formed in the front face of the game board 14. Near the winning-a-prize mouth 38, the shutter 40 is formed in the front face of the game board 14 free [ opening and closing ]. A shutter 40 will be in an open state, when it changes into a great success state. Furthermore, the winning-a-prize mouth 44 which has the sphere detection sensor 42 used as the opportunity which shifts the pattern which are three identification information which an adjustable display game is started and is displayed on display 32 to upset condition is formed so that it may mention later. When a pachinko ball wins a prize of the winning-a-prize mouth 38 mentioned above or 44, it is made as [ pay / the lower pan 44 / a number of pachinko balls set up beforehand ].

[0039] In addition, even if the portion which displays a picture in the display 32 mentioned above consists of a liquid crystal display panel, it may consist of the Braun tube. Moreover, in the example mentioned above, although it showed the case where it was prepared in the front face of the game board 14 of the pachinko game equipment 10 which is a game machine, if display 32 is a position by which a game

person is seen, it is good also as forming display 32 in the position of what of a game machine. Furthermore, it is good also as such pachislot game equipment making the game production screen same in the liquid crystal screen as pachinko game equipment display, raising idea nature by the thing equipped with the liquid crystal screen other than a pattern display means to display a pattern existing, and applying this invention also in pachislot game equipment, also in the pachislot game equipment which has such a liquid crystal screen in recent years.

[0040] The block diagram showing the control circuit of the pachinko game equipment which is the example of this invention is shown in drawing 2 .

[0041] The discharge handle 26 mentioned above is connected to the interface-circuitry group 62 of a control circuit 60, and the interface-circuitry group 62 is connected to the input/output bus 64. After the angle signal which shows the rotation angle of the discharge handle 26 is changed into a predetermined signal by the interface-circuitry group 62, it is supplied to an input/output bus 64. The input/output bus 64 is made as [ input / output and / a data signal or an address signal / by the central-process circuit (CPU is called hereafter) 66 ]. Moreover, the sphere detection sensor 42 is also connected to the interface-circuitry group 62 mentioned above, and when a pachinko ball passes the winning-a-prize mouth 44, the sphere detection sensor 42 supplies a detecting signal to the interface-circuitry group 62.

[0042] ROM (read-only memory)68 and RAM (random access memory)70 are connected to the input/output bus 64 mentioned above. Others [ control program / with which ROM68 controls the flow of the whole game of pachinko game equipment ], The character image data which appears in the game displayed in the display 32 which consists of a liquid crystal display panel, The background-image data which constitute the background of display 32, animation image image data, and the image data about a pattern (pattern image data is called below), The program which controls the initial data for performing the sound data and the control program which are used for a game, and the blink operation pattern of the ornament lamp 36 is memorized. When displaying the pattern changed to display 32, in case the pattern image data mentioned above displays the stopped pattern, it is used, and it contains the image data according to various display modes, for example, the expanded picture, the reduced picture, the picture which deformed. Moreover, the character image data, the background-image data, and the animation image image data which were mentioned above are displayed on display 32, in order to direct a game by making into a screen picture a dynamic image, static picture images, or these pictures that were combined. Furthermore, the character image data mentioned above contains the image data corresponding to each of operation that operation of a character should be displayed. Furthermore, it uses in order to utter voice, such as a sound effect, from the loudspeaker 46 which sound data are also for directing a game and mentions them later. Moreover, RAM70 memorizes the value of the flag used by the program mentioned above, or a variable. For example, the accumulation

reach data, the number of accumulation change, and the number of times of accumulation great success which show the history of the result of an operation by new input data and new CPU66 or a game are memorized. By calling and performing a predetermined program, CPU66 which is a control section performs data processing, and controls transmission and others based on the result of this data processing by using character image data, background-image data, animation image data, pattern image data, and sound data as electronic data. Moreover, CPU66 reads these data, and it controls them so that the mutual combination state of the pattern which are two or more identification information is stopped in display 32 to predetermined timing.

[0043] Furthermore, the interface-circuitry group 72 is also connected to the input/output bus 64. Display 32, a loudspeaker 46, the discharge motor 28, the solenoid 48, the hold lamp 34, and the ornament lamp 36 are connected to the interface-circuitry group 72, and the interface-circuitry group 72 supplies a driving signal and drive power to it that each of the equipment mentioned above according to the result of data processing in CPU66 should be controlled.

[0044] Moreover, the display 32 which is a display consists of a change pattern display and the production screen-display section, and compounds and displays the both sides of the screen displayed on these two displays by control of CPU66. In addition, display 32 is one good also as composition which is not restricted to such composition but has three or more displays, and good also as displaying the picture and production picture of a pattern on display 32 by compounding these displays.

[0045] Thus, by having decided to display the screen displayed on two or more displays on display 32, a colorful display form is made possible by compounding the production screen by which a production screen display is carried out to the change scene of the pattern displayed on one display.

[0046] Furthermore, a solenoid 48 is for carrying out the opening-and-closing drive of the \*\*\*\* shutter 40 mentioned above. Moreover, the hold lamp 34 shows the number of times from which the combination of the pattern displayed on display 32 became effective. Furthermore, the ornament lamp 36 blinks or lights up to show a game person that, when it becomes a time of a game being becoming it a great success, and reach.

[0047] A control section consists of CPUs66 mentioned above, a display consists of display 32, and a game machine consists of pachinko game equipment 10.

[0048] The variable used for below in CPU66 which had started pachinko game equipment 10 and was mentioned above shall be initialized by the predetermined value, and shall carry out regular operation.

[0049] The sub routine which is performed in the control circuit 60 mentioned above and which usually controls a screen is shown in drawing 3. In addition, this sub routine is called and performed from the control program which controls the flow of the whole game of the pachinko game equipment 10 currently performed beforehand.

[0050] First, it judges whether the pachinko ball went into the winning-a-prize

mouth 44 of pachinko game equipment 10 (Step S11). When it distinguishes that a pachinko ball did not go into the winning-a-prize mouth 44, this sub routine is ended immediately. On the other hand, when it distinguishes that the pachinko ball went into the winning-a-prize mouth 44 in Step S11, the screen of display 32 is usually changed from a fixed screen to a screen, and the game which advances in display 32 is started. The game which advances in display 32 is what is called an adjustable display game here. an adjustable display game When the combination of the pattern at the time of stopping two or more patterns, displaying and two or more patterns of all stopping turns into a predetermined combination after indicating two or more patterns by change by making change and a halt of two or more patterns into 1 cycle It is a game for shifting a pachinko game to a state advantageous to a game person. For example, a pattern consists of "1", "2", --, 12 numbers that consist of "12", as these patterns scroll to two or more trains (for example, three trains) lengthwise, it indicates the pattern by change at display 32, and it stops one train of change of a pattern at a time after this. Combination predetermined in the combination of a pattern when all of the pattern of three trains stop, for example, "7", - "7" - It shifts to the state where a pachinko game becomes advantageous to a game person noting that great success is won, when set to "7." It is made easy to open wide the shutter 40 of the winning-a-prize mouth 38 which supplies current to the solenoid 48 mentioned above, and is prepared in the front face of the game board 14, and to go a pachinko ball into the winning-a-prize mouth 38, when it shifts to the state where it is becoming it a great success, and becomes advantageous to a game person. Moreover, when this adjustable display game is performed, the production screen by the background image, the character picture, etc. is also displayed on display 32. In addition, the adjustable display game by which the fixed screen mentioned above is performed in display 32 says the screen displayed on display 32, when it does not perform but only the pachinko game is advancing. Moreover, the production screen which will be displayed on display 32 by the time a screen results when an adjustable display game becomes reach or it is becoming it a great success after a change indication of the pattern which an adjustable display game is started in display 32, and is displayed on display 32 is given is usually said. A start of this adjustable display game performs internal lottery processing by data processing of CPU66 first (Step S12). This internal lottery processing is processing which defines beforehand the combination of the pattern displayed when stopping all the patterns that were indicating by change, and processing with a change, display and a display halt is carried out so that CPU66 may be mentioned later, and a pattern may stop in the combination of the pattern defined by internal lottery processing.

[0051] Next, a change indication of plurality, for example, the nine patterns, is given at display 32 (Step S13). When three patterns are displayed about one train in the case of the \*\*\*\* adjustable display game mentioned above and three trains of trains are displayed on it, nine patterns will be displayed on display 32. In addition, the

viewing area mentioned later is a concept corresponding to this train, and is also a concept corresponding to the reel in the conventional slot machine. As mentioned above, the pattern displayed on display 32 is what shows numbers, such as "7", or shows signs, such as "\*." Moreover, after displaying "7" of a number, the change display of a pattern is read from ROM68 one by one according to the display mode which should display the pattern image data which shows the number displayed on display 32, and a sign, and is performed by displaying the read image data on display 32 so that "8" may be displayed. The change display of this pattern is good also as displaying that it scrolls in a longitudinal direction or the direction of slant also as fluctuating a pattern, displaying within the viewing area mentioned later, and displaying that a pattern scrolls to lengthwise. In displaying that it scrolls to lengthwise, it displays that it displays or a pattern is rocked [ \*\*\*\* / display ] up and down so that it may move toward a lower shell top so that it may move toward the bottom of an upper shell in the inside of a viewing area. Moreover, in case the pattern is indicated by change, it is good also as displaying that a display mode changes. For example, it is good also as displaying that a pattern deforms as it moves even if it makes it it displayed that a pattern becomes large as a pattern is displayed small and it moves at the beginning which was displayed and. Whenever Step S12 mentioned above is performed, the change display of the \*\*\*\* pattern mentioned above is processed.

[0052] Next, every one change of a pattern is stopped to predetermined timing (Step S14). Thus, it will be distinguished whether change of the pattern of the last under change was stopped and all the patterns stopped (Step S15). When all patterns had not stopped and it distinguishes, as processing is returned to Step S13 mentioned above and processing was continued and mentioned above, every one change of a pattern is stopped. And when it distinguishes that all of change of three patterns stopped in Step S15, it distinguishes whether data processing is performed to the numerical information specified from each of these three patterns, and it is satisfied [ with it ] of re-change conditions (Step S17).

[0053] Here, when re-change conditions were not satisfied and it distinguishes, this sub routine is ended immediately. When re-change conditions were satisfied and it distinguishes, after returning to Step S12 and performing internal lottery processing on the other hand (Step S12), processing same with having mentioned above is continued. In addition, it is good also as deciding the combination state of a pattern and ending this sub routine, without performing processing of (Step S15), Step S16, and Step S18, when all the patterns stop again after re-change of a pattern.

[0054] In addition, after finishing this sub routine, as mentioned above, according to the result of the adjustable display game performed in this display 32, the pachinko game in pachinko game equipment is advanced. For example, as mentioned above, when the result of an adjustable display game is becoming it a great success, as mentioned above, only a predetermined time opens the shutter 40 of the winning-a-prize mouth 38 wide, it is made easy to go a pachinko ball into the winning-a-prize

mouth 38, and this is repeated the number of predetermined times. On the other hand, the program which advances a pachinko game is performed, without opening the shutter 40 of the winning-a-prize mouth 38, when the result of an adjustable display game becomes a blank.

[0055] Below, distinction (Step S17) of data processing (Step S16) shown in drawing 3 and re-change conditions is explained. In addition, below, the numerical information specified from an "inside numeric value" and a right figure handle in the numerical information specified from a "left numeric value" and an inside pattern in the numerical information specified from a left figure handle is called "right numeric value."

[0056] A change indication of two or more patterns is given at the display screen 32 of a game machine, and each pattern is stopped to predetermined timing. Although the halt sequence of a pattern is not limited, it shall be indicated by halt at the order of the pattern in left figure handle  $\rightarrow$  right figure handle  $\rightarrow$ . Here, it is indicated by halt with left figure handle "6", inside pattern "4", and a right figure handle "2" (drawing 4 (a)), and data processing is started.

[0057] A left [ pattern / each ] numeric value "6", an inside numeric value "4", a right numeric value "2", and each numerical information are specified, and an operation is started based on this numerical information. For example, choose a "right numeric value" as numerical information of 1, and a "left numeric value" and an "inside numeric value" are chosen as other numerical information. "right numeric value = In the game machine currently programmed to make \*\*\*\*\* of numeric-value in left numeric-value -" into re-change conditions It will be distinguished, if it compares right numeric-value "2" and numeric-value in left numeric-value "6" - "4" = "2" (result of an operation), and re-change conditions are fulfilled, since the difference of a right numeric value (numerical information of 1) and the result of an operation is "0." In addition, it is also possible to display the operation method on the display screen 32, the operator and the equal sign are beforehand displayed in this case, or digital display is carried out (drawing 4 (b)), and the state where the operator "-" is established between the left numeric value "6" and the inside numeric value "4" is displayed.

[0058] Thus, when the maximum change conditions are fulfilled, after a game person is provided with a screen display and sound effect showing the re-chance having been given and all the reach states that it can creep again, and re-change of that pattern is started, for example, serve as left figure handle "2", inside pattern "change", and a right figure handle "2" are offered, reach will be in a gap or a great success state.

[0059] In the above explanation, although the "right numeric-value = left numeric-value - median value" was made into the formation conditions of re-change, this invention has various patterns, such as not only this but a "median value = left numeric-value + right numeric value", a "left numeric-value = median value x right numeric value", etc. Moreover, as for such maximum change conditions, the

operation method of 1 may be beforehand programmed by the game machine. When four operations are given to two numeric values chosen arbitrarily and the result of an operation agrees to the remaining numeric value in the stage where the "left numeric value", the "median value", and the "right numeric value" were decided, it may be programmed to perform all the operation patterns of indicating the pattern by re-change.

[0060] The display state of the display screen by which it was indicated by halt with left figure handle "8", inside pattern "6", and the right figure handle "4" is shown in drawing 4 (c). A left [ pattern / each ] numeric value "8", a median value "6", a right numeric value "4", and each numerical information are specified, and an operation is started based on this numerical information.

[0061] Here, a "left numeric value" and a "median value" are chosen as one group, a "median value" and a "right numeric value" are chosen as a group of another side, and the group division of each numeric value is carried out. Into one group, a "left numeric-value-median value" calculates and, as a result, "2" ( $8-6=2$ ) is obtained. Into the group of another side, a "median value-right numeric value" calculates and, as a result, "2" ( $6-4=2$ ) is obtained. Thus, when the result of an operation obtained from each group is compared and the result of an operation agrees, if the maximum change conditions are fulfilled, it will distinguish.

[0062] Thus, when the maximum change conditions are fulfilled, after a game person is provided with a screen display and sound effect showing the re-chance having been given and all the reach states that it can creep again, and re-change of that pattern is started, for example, serve as left figure handle "2", inside pattern "change", and a right figure handle "2" are offered, reach will be in a gap or a great success state.

[0063] In addition, as for such a group division and the maximum change conditional expression, the operation method of 1 may be beforehand programmed by the game machine. Four operations are given to each numeric value which performed the group division arbitrarily and was arbitrarily chosen in the stage where the "left numeric value", the "median value", and the "right numeric value" were decided. When the result of an operation agrees in the result of an operation of the group of another side, it may be programmed to perform all the operation patterns of indicating the pattern by re-change.

[0064] The display state of the display screen by which it was indicated by halt with left figure handle "3", inside pattern "6", and the right figure handle "4" is shown in drawing 4 (d). A left [ pattern / each ] numeric value "3", a median value "6", a right numeric value "4", and each numerical information are specified, and an operation is started based on this numerical information.

[0065] Choose a "median value" as numerical information of 1, and a "left numeric value", a "median value", and a "right numeric value" are chosen as other numerical information here. In the game machine currently programmed to make into re-change conditions formation of the "median value = median value / left numeric-

value + right numeric value" which prediction cannot attach easily in an instant It will be distinguished, if it compares median value "6" and median value "6" / left numeric-value "3" + right numeric-value "4" = "6" (result of an operation), and re-change conditions are fulfilled, since the difference of a median value (numerical information of 1) and the result of an operation is "0."

[0066] Moreover, the game relevant to the game machine which is not until now of making it thinking whether re-change is started by him with what principle, and a re-chance is given to him when it is not being told beforehand whether the re-change pattern being constituted by what operation (formula), for example, when it seems that the operation method (formula) is changed to a game person day by day can be offered. In addition, a very complicated principle (formula) which spoils the concentration to a game person's game in this case is not desirable, and is not desirable. [ of the very easy principle (formula) which a game person's prediction cannot attach easily ]

[0067] In addition, without a pattern giving what operation, as shown in "123" and "876", only in the state of saying that the pattern was only straight located in a line, re-change said to this invention is not started, but the list of the numerical information of the arithmetical progression of such tolerance 1 may be excepted from this invention.

[0068] In the mode of the operation mentioned above, although the case where pachinko game equipment 10 had the program on which the picture of two or more patterns in which it will be indicated by change and each will be individually stopped to predetermined timing is displayed was shown, it is good also as a server having these programs.

[0069] An example of the terminal at the time of considering as such composition is shown in drawing 5 and drawing 6 .

[0070] In the example of drawing 5 , a terminal 100 is a personal computer and a game person's alter operation is inputted from the input unit 102 connected to the terminal 100, for example, a keyboard. Moreover, the control section 130 of a terminal 100 consists of CPU108, ROM110, and RAM112 grade so that it may mention later, and the program which makes a pachinko game and an adjustable display game advance is performed. Moreover, this control section 130 has a communication interface circuit (not shown), and a control section 130 performs communication with the server later mentioned through a communication interface circuit, and it makes a pachinko game and an adjustable display game advance based on the instruction and data which are emitted from a server. Furthermore, as shown in the display 116 connected to the terminal 100 at drawing 4 , the game machine picture which imitated pachinko game equipment is displayed, and a pachinko game is performed on this game machine picture. The display 132 by which the adjustable display game mentioned above on this game machine picture is performed is displayed. In this display 132, the production screen for the pattern and background image which are the \*\*\*\* identification information mentioned above being displayed,



and directing a game is displayed.

[0071] Moreover, other examples of a terminal are shown in drawing 6 . In addition, the same sign was given to the component shown in drawing 5 , and the corresponding component.

[0072] The example of drawing 7 shows the carried type terminal 140, and a game person's alter operation is inputted from the input unit 102 prepared in the terminal 140, for example, a keyboard. Moreover, a control section (not shown) consists of CPU108, ROM110, and RAM112 grade so that it may mention later, and the program which makes a pachinko game and an adjustable display game advance is performed. Moreover, this control section has a communication interface circuit (not shown), and a control section performs communication with the server later mentioned through a communication interface circuit, and makes a pachinko game and an adjustable display game advance based on the instruction and data from a server. Furthermore, the display 116 prepared in the terminal 140 consists of a liquid crystal display panel, as shown in drawing 6 , the game machine picture which imitated pachinko game equipment is displayed, and a pachinko game is performed on this game machine picture. The display 132 by which the adjustable display game mentioned above on this game machine picture is performed is displayed. In this display 132, the production screen for the pattern and background image which are the \*\*\*\* identification information mentioned above being displayed, and directing a game is displayed.

[0073] As mentioned above, the terminal 100 is separated with the display 116 which is a display, and after the display-control signal emitted from the server is supplied to a terminal 100, a terminal 100 supplies a status signal to display 116. On the other hand, after the display-control signal emitted from nothing and the server in the display 116 whose terminal 140 is a display, and one is supplied to a terminal 140, a terminal 140 supplies a status signal to display 116. The \*\*\*\* example described below can be applied, when a terminal and a display dissociate and it is united.

[0074] The block diagram of the terminal 100 mentioned above or the control circuit of 140 (the terminal unit for pachinko games is called hereafter) is shown in drawing 7 . Moreover, the block diagram of the server 80 connected with the terminal unit for pachinko games through the communication line is shown in drawing 8 . In addition, in the terminal unit for pachinko games of drawing 7 , the same sign was given to the component shown in drawing 2 , and the corresponding component.

[0075] It connects with the interface-circuitry group 104 of the terminal unit 100 for pachinko games, and the input unit 102 for inputting operation of a game person, for example, a keyboard, is connected to the interface-circuitry group 104 at the input/output bus 106. The input/output bus 106 is made as [ input / output and / a data signal or an address signal / by the central-process circuit (CPU is called hereafter) 108 ]. ROM (read-only memory)110 and RAM (random access memory)112 are connected to the input/output bus 106. ROM110 and RAM112 memorize the \*\*\*\* program mentioned later, and the character image data, the

background-image data and the pattern image data mentioned above.

[0076] Moreover, the interface-circuitry group 114 is also connected to the input/output bus 106. Display 116 and the loudspeaker 118 are connected to the interface-circuitry group 114, and the interface-circuitry group 114 supplies display information and speech information to each of display 116 and a loudspeaker 118 according to the result of data processing in CPU108.

[0077] Furthermore, the communication interface circuit 120 is also connected to the input/output bus 106, and a communication interface circuit 120 is for carrying out communication with the server 80 later mentioned through communication lines, such as a dial-up line network.

[0078] On the other hand, as shown in drawing 8, shell composition of the server 80 is carried out with the hard disk drive 88 which records the program for receiving the information emitted from the program for carrying out communication with the terminal unit for pachinko games, or the terminal unit for pachinko games, CPU82, ROM84 and RAM86, and the communication interface circuit 90. When it considers as the \*\*\*\* composition mentioned above, the game machine picture which imitated the \*\*\*\* pachinko game equipment shown in drawing 1 is displayed on the display 116 of the terminal unit 100 for pachinko games, and the equipments and pachinko balls of a game face-of-a-board, discharge handle, hold lamp, ornament lamp, and adjustable display game sake, such as a display, are expressed as a picture. In the display of this adjustable display game sake, when an adjustable display game is performed, the pattern and background image which are identification information are displayed.

[0079] The sub routine by which executive operation is carried out to below in each of the terminal unit for pachinko games and a server is shown in drawing 9 - drawing 14.

[0080] The variable used for below in CPU108 and CPU82 which the terminal unit 100 for pachinko games or 140, and the server 80 had started, and were mentioned above shall be initialized by the predetermined value, and shall carry out regular operation.

[0081] Drawing 9 and drawing 10 are flow charts which show the sub routine by which executive operation is carried out in each of the terminal unit for pachinko games, and a server, when downloading and performing the program memorized by the storage of the hard disk drive 88 grade of a server 80 to predetermined timing when the terminal unit 100 for pachinko games or 140 is started.

[0082] Drawing 9 is a sub routine performed in the terminal unit 100 for pachinko games, or 140, and is called and performed from a main routine to predetermined timing. In addition, this main routine includes the program for carrying out communication with a server 80.

[0083] In case first a pachinko game is gone on in the program for performing a pachinko game, and the terminal unit for pachinko games from a server 80, required image data is downloaded (Step S31). Subsequently, a pachinko game is started by

operation of a game person and executive operation of the game program is carried out (Step S32). This game program includes the game program which advances a pachinko game, and the program for performing the adjustable display game shown in drawing 3 mentioned above. Moreover, when a game program is performed in the terminal unit 100 for pachinko games, or 140, as mentioned above, the display which the game machine picture which imitated pachinko game equipment is displayed on the terminal unit 100 for pachinko games or the display 116 of 140, and displays an adjustable display game on this game machine picture is displayed further.

[0084] Next, it judges whether all the games were completed (Step S33). After the game was not completed, when it distinguishes, processing is returned to Step S32 mentioned above, and processing is continued. In Step S33, when it distinguishes that all games were completed, the information which shows the purport which the result of a game and the game ended is transmitted to a server 80 (Step S34), and this sub routine is ended.

[0085] Drawing 10 is a sub routine performed in a server 80 corresponding to the sub routine performed in the terminal unit 100 for pachinko games shown in drawing 9, or 140.

[0086] It judges whether first, the terminal unit 100 for pachinko games or 140 is started, and it is in the state which can communicate (Step S41). When it had not changed into the state which can communicate and distinguishes, processing is returned to Step S41. When it distinguishes having changed into the state which can communicate on the other hand, a program and image data are transmitted to the terminal unit 100 for pachinko games, or 140 (Step S42). Processing of this step S42 corresponds to Step S31 of drawing 9 mentioned above. Next, it judges whether the information which shows the purport which the result of a game and the game ended was sent from the terminal unit 100 for pachinko games, or 140 (Step S43). This step S42 is equivalent to Step S34 of drawing 9 mentioned above. In Step S43, when it distinguishes that the information which shows the purport which the result of a game and the game ended was sent, the information which shows the purport which the result of a game and the game ended is received (Step S44), and this sub routine is ended. When the information which, on the other hand, shows the purport which the result of a game and the game ended in Step S43 was not sent and it distinguishes, processing is returned to Step S43.

[0087] When the program for performing the pachinko game memorized by the storage of a server 80 is updated although the program and image data for performing a pachinko game were always downloaded from the server 80 when it considered as the \*\*\*\* composition mentioned above therefore, the game person can always enjoy the newest game. Moreover, when it considers as such composition, in the display 132 displayed on the game machine picture which imitated the pachinko game equipment displayed on the terminal unit 100 for pachinko games which is a terminal, or the display 116 of 140, the program which shows the change display of an identification information picture is stored in the

storage of the hard disk drive 88 grade of a server 80.

[0088] Next, the program for performing a pachinko game beforehand to the terminal unit 100 for pachinko games or 140 is memorized by ROM68, and when the image data which is needed for a game is considered as the composition to which a game advances and which boils, therefore is downloaded from a server 80, the sub routine performed in the terminal unit 100 for pachinko games or 140, and a server 80 is shown in drawing 11 and drawing 12. In the terminal unit 100 for pachinko games, or 140, beforehand, the program for performing a pachinko game is read from ROM, it performs, and the \*\*\*\* sub routine shown in drawing 11 is called to predetermined timing. In addition, when the program for performing a pachinko game is performed, as mentioned above, the display which the game machine picture which imitated pachinko game equipment is displayed on the terminal unit 100 for pachinko games or the display 116 of 140, and displays an adjustable display game on the picture of this game machine is displayed further.

[0089] First, it judges whether image data was transmitted from the server 80 (Step S51). When image data was not transmitted from a server 80 and it distinguishes, processing is returned to Step S51. On the other hand, when it distinguishes that image data was transmitted from a server 80, the image data which received the image data transmitted from the server 80 (Step S52), and received to the display displayed on the picture of the game machine which imitated pachinko game equipment is displayed (Step S53).

[0090] Subsequently, it judges whether a game person's alter operation occurred (Step S54). When there was no alter operation of a game person and it distinguishes, processing is returned to Step S54. On the other hand, when it distinguishes that a game person's alter operation occurred, a game person transmits the information which shows what alter operation [ like ] was carried out to a server 80 (Step S55), and ends this sub routine.

[0091] The sub routine which corresponds to the sub routine shown in drawing 11 on the other hand, and is performed in a server 80 is shown in drawing 13.

[0092] It judges whether first, the terminal unit 100 for pachinko games or 140 is started, and it is in the state which can communicate (Step S61). When it had not changed into the state which can communicate and distinguishes, processing is returned to Step S61. When it distinguishes having changed into the state which can communicate on the other hand, the information on a purport that the program for performing a pachinko game in the terminal unit 100 for pachinko games or 140 was started is received from the terminal unit 100 for pachinko games, or 140 (Step S62).

[0093] Next, it transmits to the terminal unit 100 for pachinko games, or 140 by making into a display-control signal the image data which is needed as the game currently performed in the terminal unit 100 for pachinko games or 140 advances (Step S63). This step S63 corresponds to processing of Step S52 shown in drawing 11. Subsequently, it judges whether the information which shows a game person's alter operation was transmitted (Step S64). When the information which shows a

game person's alter operation was not transmitted and it distinguishes, processing is returned to Step S64. When it distinguishes that the information which shows a game person's alter operation was transmitted, the information which shows a game person's alter operation is received, and it judges whether it is necessary to transmit new image data based on this information (Step S65). When new image data needed to be transmitted and it distinguishes, processing is returned to Step S63 and processing is continued. When new image data did not need to be transmitted and it distinguishes on the other hand, it judges whether the game currently performed in the terminal unit 100 for pachinko games or 140 was completed (Step S66). After the game was not completed, when it distinguishes, processing is returned to Step S64 and processing is continued. On the other hand, when it distinguishes that the game was completed, this sub routine is ended immediately.

[0094] When it considers as the \*\*\*\* composition mentioned above, in the display displayed on the picture of the game machine which imitated the pachinko game equipment displayed on the display 116 of the terminal unit 100 for pachinko games which is a terminal, a server 80 emits the display-control signal which shows the change display of an identification information picture to a display. Moreover, when the image data memorized by the storage of a server 80 is updated, although the terminal unit 100 for pachinko games or 140 will download always new image data therefore, the game person can enjoy the newest production screen.

[0095] Furthermore, the flow chart shown in drawing 13 and drawing 14 downloads only a program from a server, is beforehand memorized by the terminal unit 100 for pachinko games, or ROM68 of 140 about image data, and when it considers as the composition which image data is read and is displayed from ROM68 to predetermined timing, it shows the sub routine performed in the terminal unit 100 for pachinko games, and a server 80.

[0096] First, the terminal unit for pachinko games downloads the program for performing a pachinko game from a server 80 (Step S81). The downloaded program is performed (Step S82). In addition, when a program is performed in this step S82, as mentioned above, the display which the picture of the game machine which imitated pachinko game equipment is displayed on the display of the terminal unit for pachinko games, and displays an adjustable display game on the picture of this game machine is displayed further. Subsequently, it receives from a server 80 by making into a display-control signal the information about the picture which should be displayed (Step S83). It displays on the display displayed on the picture of the game machine which read the image data of the picture which should be displayed based on the received information from ROM68, and imitated pachinko game equipment (Step S84).

[0097] Next, it judges whether the pachinko game was completed (Step S85). After the pachinko game was not completed, when it distinguishes, the information which shows the purport that the game advanced to the predetermined step is transmitted to a server 80 (Step S86), and processing is returned to Step S83. On the other

hand, when it distinguishes that the pachinko game was completed, the information which shows the purport which the result of a game and the game ended is transmitted (Step S87), and this sub routine is ended.

[0098] Drawing 14 shows the sub routine which corresponds to the sub routine shown in drawing 13 , and is performed in a server 80.

[0099] It judges whether first, the terminal unit 100 for pachinko games or 140 is started, and it is in the state which can communicate (Step S91). When it had not changed into the state which can communicate and distinguishes, processing is returned to Step S91. When it distinguishes having changed into the state which can communicate on the other hand, the program for performing a pachinko game in the terminal unit 100 for pachinko games or 140 is transmitted to the terminal unit 100 for pachinko games, or 140 (Step S92). Processing of this step S92 is processing corresponding to Step S81 of drawing 13 .

[0100] Subsequently, it judges whether the information which shows the advance step of a game was received (Step S93). This step S93 is processing corresponding to Step S86 of drawing 13 . When the information which shows the advance step of a game in Step S93 was not received and it distinguishes, processing is returned to Step S93. When it distinguishes having, received the information which shows the advance step of a game in Step S93 on the other hand, it judges whether the game was completed or not (Step S94). After the game was not completed, when it distinguishes, it transmits to a terminal by making into a display-control signal the purport which advances a game to the following step (Step S95), and processing is returned to Step S93. Processing of this step S95 is processing corresponding to Step S83 of drawing 13 . On the other hand, when it distinguishes that the game was completed, the information which shows the purport which the result of a game and the game ended is received (Step S96), and this sub routine is ended. In addition, processing of this step S96 is processing corresponding to Step S87 of drawing 13 .

[0101] When it considers as the \*\*\*\* composition mentioned above, in the display displayed on the picture of the game machine which imitated the pachinko game equipment displayed on the terminal unit 100 for pachinko games which is a terminal, or the display 116 of 140, the program which shows the change display of an identification information picture is stored in the storage of the hard disk drive 88 grade of a server 80. Moreover, although it is not necessary to download about image data while a game person can enjoy the newest game although an always new game program is downloaded therefore therefore, the production picture can be displayed promptly.

[0102] In addition, in the example mentioned above, only in the display 132 displayed on the picture of the game machine which imitated the pachinko game equipment displayed on display 116, although the case where the picture and background image of a pattern were displayed was shown, it is good also as the picture and background image of a pattern being displayed on the whole surface of display 116.

[0103] Moreover, it can judge whether the game person was provided with the \*\*\*\*

amusement mentioned above by checking that the enjoyableness in a pachinko game is increasing. for example, \*\*\*\* of the store which adopted the \*\*\*\* pachinko game equipment mentioned above prospering -- an economical phenomenon and when being carried by the magazine etc., like becoming reputation etc., it becomes the phenomenon in which information permeates through media, and will appear

[0104]

[Effect of the Invention] Thus, according to this invention, by the result of an operation of numerical information, various re-change patterns can be constituted from performing re-change of an identification information picture, it can glance for a game person, and grasp can sponsor the opportunity of re-change of a difficult identification-information picture.

[0105] Moreover, after according to this invention two or more identification information pictures are stopped and a mutual combination state is decided When the identification information grasped from two or more of these stopped identification information pictures agrees in the predetermined result of an operation Since either of two or more identification information pictures or re-change of all identification information pictures will be started, a game person can be provided with a game situation with unexpected nature according to the re-change conditions (the operation method) which prediction cannot attach to an instant easily.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DESCRIPTION OF DRAWINGS**

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the front view showing a general view of the pachinko game equipment by this invention.

[Drawing 2] It is the block diagram showing the control circuit of the pachinko game equipment which is the example of this invention.

[Drawing 3] It is the flow chart which shows the sub routine performed in the control circuit 60 of the pachinko game equipment which is the example of this invention.

[Drawing 4] It is drawing showing an example of the screen picture displayed on the display of the pachinko game equipment which is the example of this invention.

[Drawing 5] It is the general-view view showing an example of the terminal for pachinko games.

[Drawing 6] It is the general-view view showing other examples of the terminal for pachinko games.

[Drawing 7] It is the block diagram showing the control circuit of the terminal unit for pachinko games which is the example of this invention.

[Drawing 8] It is the block diagram showing the control circuit of the server which is the example of this invention.

[Drawing 9] It is the flow chart which shows the sub routine performed in the terminal unit 100 for pachinko games which is the example of this invention.

[Drawing 10] In the server 80 which is the example of this invention, it is the flow chart which shows the sub routine performed.

[Drawing 11] It is the flow chart which shows the sub routine performed in the terminal unit 100 for pachinko games which is the example of this invention.

[Drawing 12] In the server 80 which is the example of this invention, it is the flow chart which shows the sub routine performed.

[Drawing 13] It is the flow chart which shows the sub routine performed in the terminal unit 100 for pachinko games which is the example of this invention.

[Drawing 14] In the server 80 which is the example of this invention, it is the flow chart which shows the sub routine performed.

[Description of Notations]

10 Pachinko Game Equipment (Game Machine)

32 Display (Display)

60 Control Circuit

66 CPU (Control Section)

64 Input/output Bus

68 ROM

70 RAM

80 Server

100 Terminal Unit for Pachinko Games (Terminal)

140 Terminal Unit for Pachinko Games (Terminal)

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.



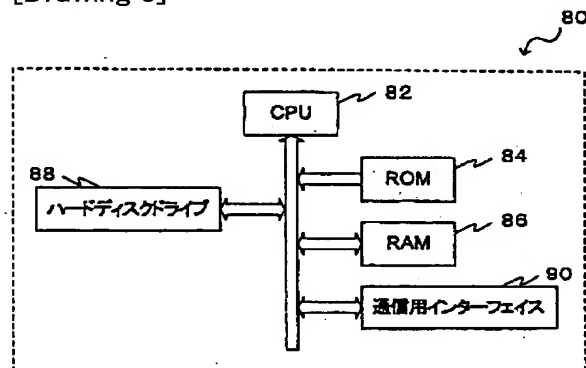
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\* shows the word which can not be translated.

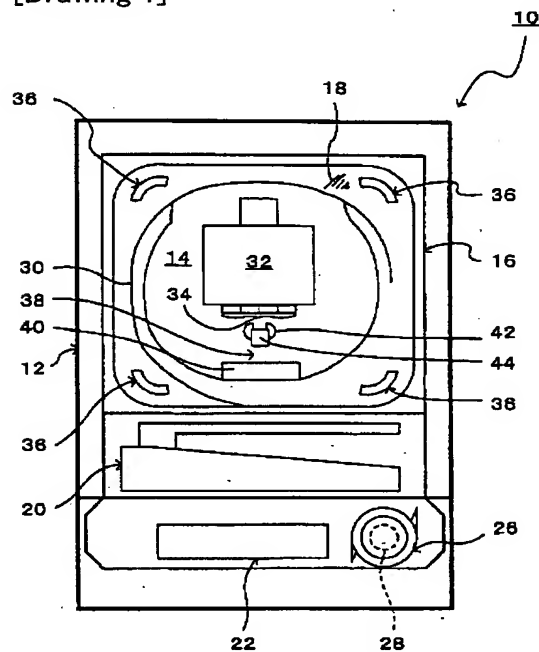
3.In the drawings, any words are not translated.

## DRAWINGS

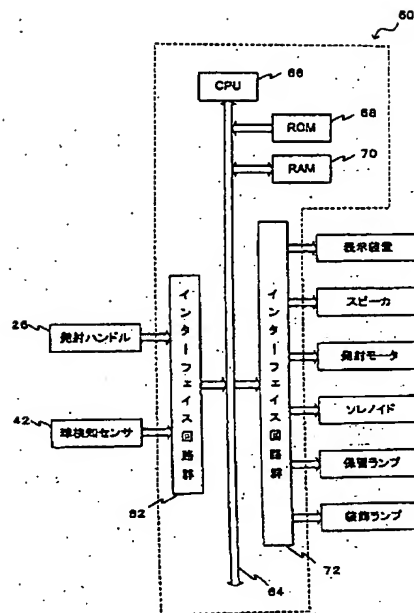
[Drawing 8]



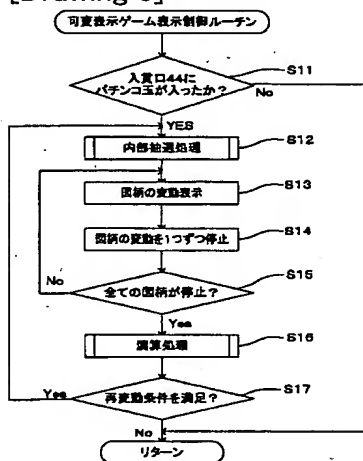
[Drawing 1]



[Drawing 2]



[Drawing 3]



[Drawing 4]

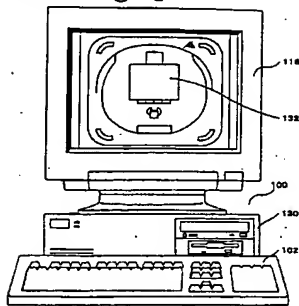
(a) 642

(b) 6-4=2

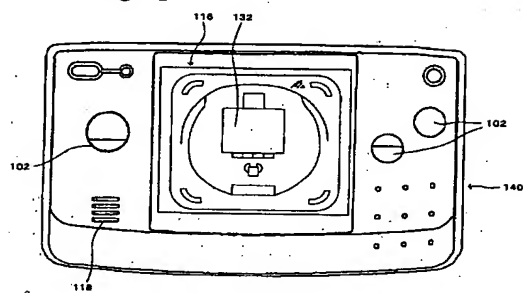
(c) 864

(d) 364

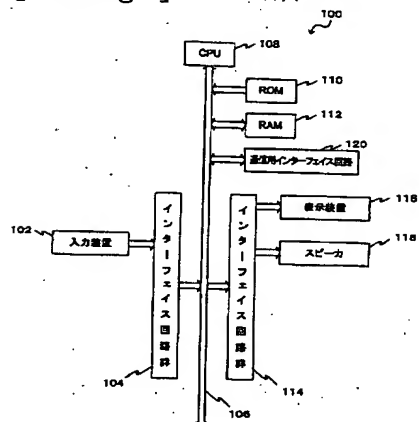
[Drawing 5]



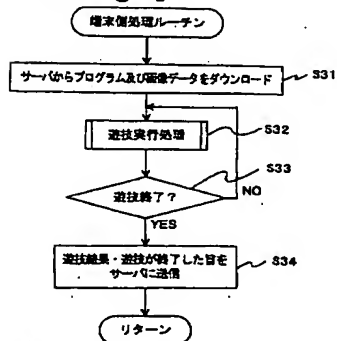
[Drawing 6]



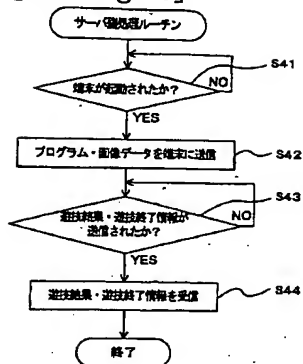
[Drawing 7]



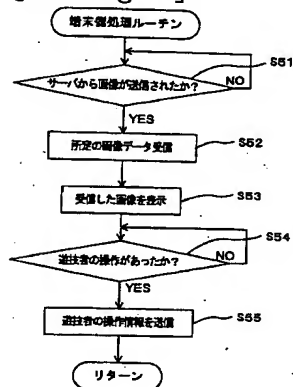
[Drawing 9]



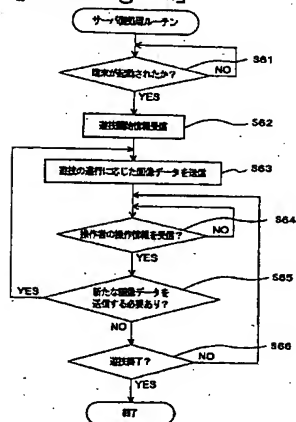
[Drawing 10]



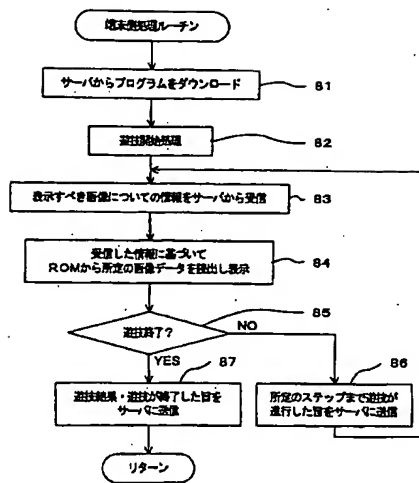
[Drawing 11]



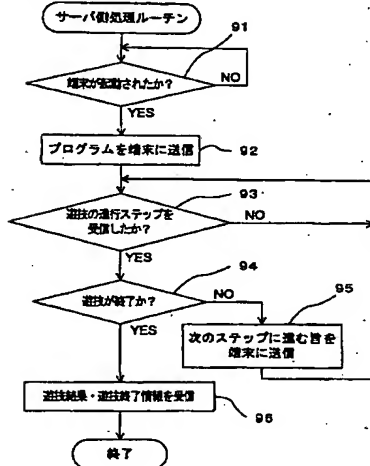
[Drawing 12]



[Drawing 13]



[Drawing 14]



[Translation done.]